

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



PLAY IT AGAIN

DIANA GODINHO DA SILVA COSTA

Orientador: Prof.^a Doutora Isabel Maria Sabino Correia

Tese especialmente elaborada para obtenção do grau de Doutor em Belas-Artes, na especialidade de Pintura.

2015

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



PLAY IT AGAIN

DIANA GODINHO DA SILVA COSTA

Orientador: Prof.^a Doutora Isabel Maria Sabino Correia

Tese especialmente elaborada para obtenção do grau de Doutor em Belas-Artes, na especialidade de Pintura.

Júri:

Presidente: Doutor Fernando António Baptista Pereira, Professor Associado e Presidente do Conselho Científico da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, Presidente do júri por delegação de competências;

Vogais:

- Doutora Zalinda Elisa Carneiro Cartaxo, Professora Adjunta da Escola de Teatro da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Brasil;
- Doutor António Quadros Ferreira, Professor Catedrático Aposentado da Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto;
- Doutora Margarida Penetra Prieto, Professora Auxiliar da Escola de Comunicação, Arquitetura, Artes e Tecnologias da Informação da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias;
- Doutora Isabel Maria Sabino Correia, Professora Catedrática da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, orientadora;
- Doutor Manuel Viana Botelho, Professor Auxiliar da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa;
- Doutor Ilídio Óscar Pereira Sousa Salteiro, Professor Auxiliar da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa.

RESUMO:

PLAY IT AGAIN

A investigação conducente a esta tese baseia-se em experiências pictóricas, artísticas e estéticas realizadas com uma plataforma interativa designada SAM. A ideia central é trabalhar a possibilidade de criar imagens com uma interface digital num mundo virtual e refletir sobre o processo e a experiência envolvida.

Os pressupostos fundadores da criação da plataforma digital (projeto artístico) residem nos reflexos duma anterior prática em atelier - um processo pictórico pessoal de autor, tomado como caso operativo disponível, com abertura para outros possíveis, ao qual se aliam os conceitos de repetição e serialidade, que dele emergem, para questionar, como objetivo da investigação, o potencial da reprodutibilidade na criação da diferença, (re)significação e acréscimo de sentidos.

A perspetiva de trabalho implica uma abordagem que visa compreender a compatibilidade das tecnologias digitais com as artísticas mais tradicionais, estabelecendo paralelos sensíveis nelas fundamentados, exercitados por um corpo-ator a partir da sua interação com o computador.

A curiosidade que se deposita nas possibilidades de um novo *médium digital*, estabelecido como uma extensão da mão e da criatividade humana, capaz de explorar novas dimensões, conceitos, forma e sensações, surge com a necessidade de responder a uma proposta de doutoramento em artes plásticas e às exigências de uma sociedade em transformação, que proporciona a invenção de novos materiais e novas tecnologias capazes de, mais do que meramente acompanhar as estéticas emergentes, moldá-las de modo ativo e interrogativo.

PALAVRAS CHAVE: Plataforma Interativa; Corpo; Serialidade; Repetição; Representação.

ABSTRACT:

PLAY IT AGAIN

The research leading to this thesis is based on pictorial, artistic and aesthetic experiments performed on an interactive platform named SAM. The main focus is to work on the possibility of the creation of imaging with a digital interface in a virtual world, and reflect on the process.

The foundation of the creation of the digital platform (artistic project) is set on the reflexions of previous practices in the studio – a personal pictorial process by the author, taken as the available operative case, with the possibility of others, associated to the concepts of repetition and seriality that may emerge, in order to question, as the aim of the research, the potential of reproducibility in the creation of difference, (re)signification and heightened senses.

The prospect implies an approach which aims to understand the compatibility of digital technologies and more traditional artistic techniques, establishing sensory parallels based on them, exercised by the user from their interaction with the computer.

The interest in the possibility of a new *digital medium*, set as an extension of the hand and human creativity, capable of exploring new dimensions, concepts, shapes and senses, arises from the need to respond to a visual arts doctorate proposal and the demands of a changing society, which allows for the invention of new materials and new technologies capable of not only keeping up with emerging aesthetics but also shaping them in an active and inquisitive manner.

KEY WORDS: Interactive Platform; Body; Seriality; Repetition; Representation.

DEDICATÓRIA

*Aos meus pais, Rosa e Victor
pelo exemplo de vida,
carinhosamente dedico este trabalho.*

*“ A arte desemboca em regiões que não dominam NEM O TEMPO NEM O ESPAÇO.”
Marcel Duchamp*

AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar o meu agradecimento a todos aqueles que me apoiaram e contribuíram para que esta dissertação e componente prática se pudessem concretizar.

Um agradecimento muito especial à orientadora Prof.^a Doutora Isabel Sabino cujo estímulo e apoio se revelaram determinantes no desenvolvimento e formulação da estrutura da dissertação.

Aos meus pais e família, um grande e afetuoso agradecimento pelo incentivo e encorajamento que me proporcionaram para que concluísse esta etapa da minha vida.

Aos meus amigos que sempre estiveram por perto, um muito obrigada.

ÍNDICE

Prólogo	7
Introdução	9
	25
1. Repetição e serialidade	26
1.1. <i>Considerações fundamentais</i>	26
1.2. <i>A repetição, no processo da percepção ao conhecimento: Arnheim, Merleau-Ponty, Deleuze.</i>	33
1.3. <i>Pressupostos operativos</i>	47
1.3.1. Signo; Módulo; Padrão	47
1.3.2. Sequência; série; padrões de serialidade.	60
1.3.3. Desdobramento. Variação.	68
1.3.4. Excesso e Saturação.	78
1.3.5. Representação; transformação da imagem.	87
	107
2. SAM	108
2.1. <i>Descrição da Plataforma</i>	108
2.2. <i>Conceitos implicados</i>	125
2.2.1. Avatar	125
2.2.2. Corpo participativo.	127
2.2.3. Reprodutibilidade.	130
2.2.4. Interatividade.	134
2.3. <i>Questões de organização e produção.</i>	137
3. Play it again	164
3.1. <i>Apresentação e comentário sobre resultados em SAM</i>	164
3.2. <i>Repetição e serialidade em SAM</i>	173
3.3. <i>(Re)Significação.</i>	195
Conclusão	200
Índice de Imagens	212
Referências Bibliográficas	215
Anexo	225

Prólogo

“You must remember this□
A kiss is just a kiss,□ a sigh is just a sigh.□
The fundamental things apply□
As time goes by.”

Assim canta Sam (Dooley Wilson), cedendo finalmente à insistência de Ilse (Ingrid Bergman):

“Play it once, Sam. For old times’sake!”

E, de novo:

“Play it, Sam. Play As Time Goes By”.

Ilse deseja ouvir de novo, mais uma vez, a melodia que, para si, tem um significado claramente especial. E, enquanto ecoam os acordes do piano e a voz de Sam que canta, Rick (Humphrey Bogart) entra na sala, aproxima-se de ambos, dando início ao reencontro passageiro que caracteriza uma das mais memoráveis cenas de sempre do cinema, no filme *Casablanca*.

Trata-se de um clássico americano dirigido por Michael Curtiz em 1942. A história decorre em Casablanca, uma cidade marroquina sob o domínio da França de Vichy. Tem como base *Todo Mundo vem ao Café de Rick* (*Every Body Comes To Rick’s*) de Joan Alison e Murray Burnett. São personagens principais Ingrid Bergman como Ilsa Lund Lazlo e Humphrey Bogart a interpretar Rick Blaine. O filme fala sobre o reencontro de ambos, no qual Rick se vê obrigado a escolher entre Ilsa, o seu amor, e a decisão correta. A sua dúvida é se ajuda ou não Ilsa a fugir juntamente com um dos líderes da resistência checa, que é também o seu marido Victor Lazlo.

Posteriormente, a expressão “Play it again, Sam” surge na peça de Woody Allen (representada na Broadway em 1969 no Broadhurst Theatre e, meses depois, no Globe Theatre em Londres) e no filme homónimo do mesmo autor, de 1972 (realizador Herbert Ross, para a Paramount Pictures), bem como em diversas produções como canções, marcas e até software.

Aqui, neste texto, num exercício de livre associação, o título convoca o filme *Casablanca*, e a frase “Play it again, Sam” que fica associada à passagem da canção “As time goes by”, referida no início deste capítulo como central na história, bem

como ao reencontro que o filme representa – acontecimentos que se repetem na história, mas que, como veremos, podem não ser necessariamente iguais.

Mas a isso voltaremos mais adiante.

Para já, convém reter duas expressões essenciais neste trabalho:

“Play it again”, que empresta o título a esta tese; e SAM, que batiza uma componente fundamental da mesma.

Introdução

A transformação espaço-temporal impulsionada pela chegada e multiplicação exponencial das novas tecnologias permite caracterizar a época contemporânea como a "civilização do virtual".

Telemóveis, pagers, música eletrónica, próteses e implantes, engenharia genética, informática popular, microcomputadores, consolas de jogos e, finalmente, a internet, são exemplos desta nova civilização. Hoje em dia, também o artista plástico faz uso constante de todos estes meios, sem os quais é difícil viver. É uma cibercultura que, com ela, arrasta todas as “cibers” (social, artística, económica etc...).

O computador tem sido, desde a década de 70, motivo de investimentos em projetos e reflexões, com destaque para o que diz respeito à sua relação com o homem. Potenciando diferentes formas de comunicação num único suporte, os objetos vão-se tornando progressivamente mais integrados no universo da multimédia. Este envolvimento tecnológico reflete-se nas capacidades humanas como outras formas de raciocinar e agir. E a criatividade?

A Arte é o reflexo do imaginário da sua época. Em cada momento da história os artistas produzem as suas obras com as ferramentas disponíveis e atuais da fase histórica em que se enquadram. No enquadramento atual, as novas tecnologias trazem as novas ferramentas e um infindável mundo de possibilidades para se produzir, sentir e até ver a arte.

Neste novo contexto, as imagens podem ter a sua origem em algoritmos e processos matemáticos que são traduzidos obtendo o *pixel* como resultado, permitindo que o código se torne em algo visível, numa imagem virtual. As imagens deixam de tentar representar o mundo, antes tentam simulá-lo. É precisamente uma simulação destas que uma plataforma digital, objeto fundamental neste estudo, pretende assumir. Não se trata dum simulador de voo, nem dum simulador de jogos, mas de um simulador onde a experiência/sensação é semelhante à vivida nestes simuladores, com o acréscimo *criativo* inevitável e vital à sua experimentação.

Como atrás se disse, a arte faz parte do processo global de virtualização do mundo, tornando hoje praticamente inseparáveis as expressões *arte e media*, que passam a surgir frequentemente em uníssono, com um formato processual tecnológico de que os artistas fazem uso assumindo quer uma posição crítica, quer lúdica, com a finalidade de ampliar as suas resoluções estéticas. Ora este formato quebra

frequentemente a fronteira entre criador e consumidor, num mundo que não é mais aquele a que estamos habituados, mas um mundo dos simulacros.

Os termos *arte* e *media* funcionam também como traduções da expressão “*media arts*”, que designa formas de trabalho artístico onde se utilizam os recursos tecnológicos. O termo abrange, também, quaisquer experiências criativas que utilizem os recursos tecnológicos mais inovadores, sobretudo nos campos da informática e da eletrônica. Outras denominações como “arte tecnológica”, “arte eletrônica”, “arte informática”, “arte computacional”, “arte digital”, “arte numérica” e “*software art*” são utilizadas com a mesma finalidade. Contudo, a expressão *arte e media* não só compreende e engloba todas estas expressões como admite um maior campo de significações. Ambos os termos propõem discussões no plano técnico, mas também se abrem a outros campos, nomeadamente artísticos, criativos, mediáticos, virtuais e todos os que estão implicados na relação entre a *arte* e os *media* digitais, especialmente quando a produção artística está em jogo (ou se disponibiliza como um jogo).

A imagem digital apresenta-se como um arquétipo e instrumento de construção e compreensão do real. Chega-se mesmo ao ponto do digital ter a intenção de ser mais real do que o próprio real. Este é o reflexo do crescimento da virtualização no mundo.

Com as novas imagens digitais o referente camufla-se no *simulacro*, e os novos modelos de criatividade produzem um novo mundo. Neste contexto o sujeito, o objeto e a natureza assumem um novo papel. O mundo torna-se um simulacro transformado e traduzido por computadores.

O digital vai esculpir uma nova natureza e estabelecê-la através do simulacro. Perde-se o objeto físico na origem da imagem e na conexão entre sujeito e objeto não se encontra mais a sua origem, desaparece o objeto real e a própria relação de causa e efeito entre objeto e imagem. Tudo pode ser construído numa realidade virtual, o que significa que tudo pode ser digitalizado abdicando das suas referências ao conhecido mundo natural ou real.

O universo classificado pela expressão *arte e media* encarna este novo mundo virtual e a arte digital contemporânea enquadra-se no centro desta civilização que tem como base a globalização do virtual. E compreender a arte deste tempo virtual é compreender o imaginário desta cultura digital.

É neste contexto que surge a ideia para a investigação no âmbito do doutoramento.

Surge no sentido de procurar uma estratégia de produção para uma exposição, e como consequência de uma análise de todo o trabalho artístico da autora - Diana Costa - até aos dias de hoje, onde se tornou evidente uma linha recorrente de referência às tecnologias, associada a uma vontade e necessidade de criar algo de novo e inovador.

No âmbito das tecnologias, as ferramentas digitais fazem parte do processo de pintura em atelier da autora há vários anos, surgindo na forma de programas ou aplicações como o Photoshop, o InDesign, o Illustrator, o ArtRage e o Brushes. Todas elas são manipuladas com ou sem mesa digital (tabuleiro onde se simula o desenho com o lápis e a pintura com o pincel).

A procura e reflexão sobre o que fazer, sobre o que criar, vem a direcionar a pesquisa para um aprofundamento do pensamento operativo e especulativo centrado nesta realidade tecnológica, de forma a perceber em que formato digital é possível criar uma ferramenta/ máquina produtora de arte. Como resultado dessa reflexão e pesquisa, nasce a ideia de construir uma plataforma digital de pintura interativa.

Assim, esta investigação integra a criação de uma plataforma digital, se necessário associada à produção de um programa que em algo se deve assemelhar aos programas referidos acima, embora de modo mais especificamente pictórico e com maior potencial de acessibilidade operativa.

Um objetivo específico inicial passa por tentar juntar num só espaço ou plataforma um programa que consiga reunir as melhores ferramentas de produção e criação pictórica. Qualquer um dos programas acima referidos tem as suas características próprias e áreas de intervenção, uns mais destinados ao design, outros à fotografia e outros ao desenho e à pintura. A plataforma em questão visa um espaço de reunião das ferramentas mais plásticas/ criativas, úteis não só ao artista plástico como a todos os utilizadores: algo que permita reunir de forma multidisciplinar todos os processos artísticos, mas num formato digital interativo, num formato que, de alguma forma, possa chegar a todos.

A conjugação destas ferramentas técnicas é inerente à tomada de decisões estratégicas e metodológicas associadas aos objetivos do projeto. Contudo, constata-se a certo momento ser difícil de separar aquelas e definir estas mais claramente. Compreendendo-se que essa clarificação tem que surgir no próprio processo – tal

como acontece com muitos projetos artísticos que se iniciam a partir de um nó de ideias por esclarecer, tratando-se de ir desvendando os traços mais profundos e essenciais – assume-se então a necessidade de criar um quadro limitado e partir de um caso concreto que, sem condicionamentos exteriores, possa ser usado para experimentar, simplesmente, hipóteses operativas e avaliar as suas implicações. O próprio aprofundamento de conceitos vem a ser remetido, pois, para o interior do processo, à medida que este contribui para a sua reidentificação e consolidação.

Desse modo, trata-se de criar, desde logo, um exemplo que defina um campo experimental e funcione como “caso-tipo” e teste. É assim que se identifica um alfabeto de códigos, formas e cores definidos pela artista como representativos do seu processo de trabalho, e uma estratégia que passa por criar uma galeria de ícones, imagens e “códigos” que serão a face do caso-tipo, ou seja, o produto que funciona como possibilidade de trabalho e manipulação da plataforma: o que, num primeiro momento, se batiza simplesmente como “plataforma”.

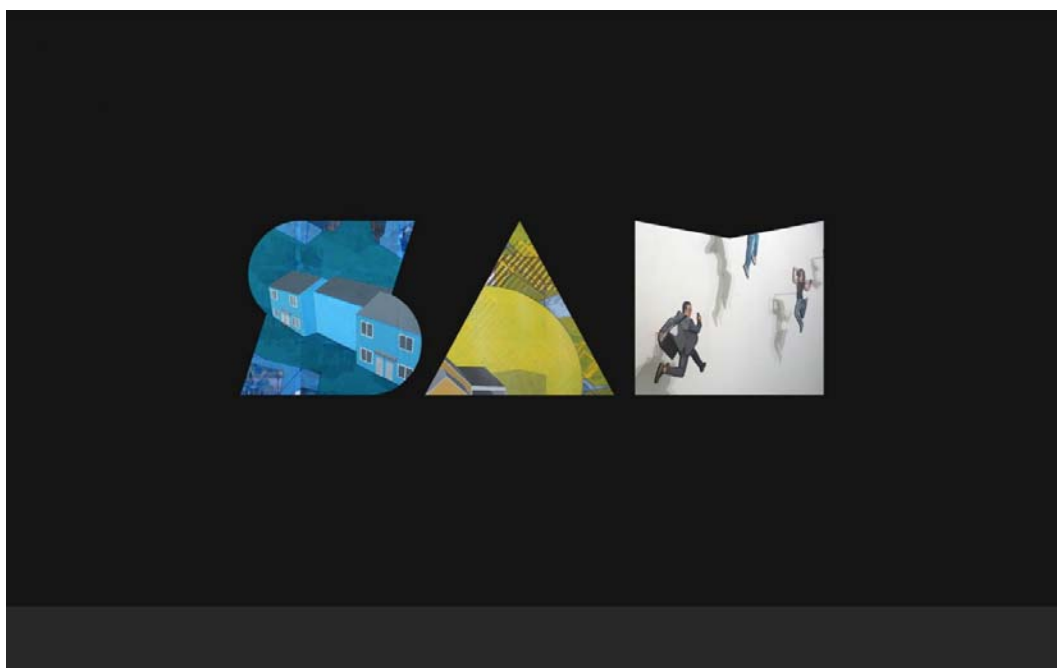


Figura 1 - Imagem de abertura da plataforma SAM.

A plataforma constitui-se o instrumento da interatividade sensorial, sendo o movimento do corpo a comandar o processo, só que sem contacto físico real por parte do utilizador/participante, isto é, sem “toque” – um dos paradigmas tradicionais da pintura. Isso implica a construção de estratégias que, consoante cada movimento (específico), produzam cores ou formas de acordo com a programação instalada.

Torna-se necessário adequar a “reatividade” ou “interação” do corpo à consequência que será um grupo de imagens, e são precisos comandos específicos, que por sua vez, criarão imagens totalmente controladas no seu resultado. É possível controlar o que cada gesto gera, mas é impossível controlar a quantidade de gestos diferenciados de quem “experimenta”, o que constituirá uma das fontes de diferenciação.

Mas outras possibilidades se abrem quando, na relação entre a *arte* e os *media* digitais, está em jogo a produção artística (ou esta se disponibiliza como um jogo, como já se disse).

A individualização do uso do computador vem provocar a subversão nos processos tradicionais de interagir ao introduzir agentes ativos (nesta investigação – o software da plataforma, mas também a máquina e o utilizador).

Este tipo de construção assume o espectador como participante. A ideia é ceder o espaço a outros, tornados coautores, que desencadeiam outras possibilidades de direções e resultados durante a experiência. A coautoria pode ser considerada pois, embora a plataforma seja limitada à galeria de ícones (código) da artista, pois proporciona uma margem de resultados que em parte pode ser atribuídos ao artista e outra parte ao utilizador/ jogador. Terá inevitavelmente a marca do seu autor/ programador, um *link* permanente e inseparável que marca a diferença em relação a todos os outros programas existentes. Por outro lado, apesar de o participante ao relacionar-se com o objeto ter a percepção imediata de entrar num mundo novo, mas ao seu alcance, há um agrupamento de qualidades criativas que indicam o caminho para novas plasticidades e resultados criativos, que podem ser interpretadas como uma “porta para a fantasia”. Pretende-se gerar estímulos de criatividade e imaginação que potenciam e ampliam a comunicação gráfica, plástica e corporal, numa tentativa clara de interação das diferentes formas de expressão artística. O objetivo é “jogar” com as ferramentas à disposição (desenhos, imagens, gestos, pinceis, etc.), aproveitando ao máximo tudo o que esta plataforma concentra. A comunicação, a expressão e o movimento juntam-se numa atitude criativa.

Os produtos finais existem virtualmente e podem ser convertidos em produtos físicos através dos mesmos meios utilizados pela fotografia na sua forma de reprodução.

É importante realçar, neste momento, que o objeto produzido como caso-tipo, como fator da sua potencialidade e adaptabilidade futura, pode e permite pela sua estrutura de montagem e conexão de peças e menus ser recetáculo para outros artistas.

A produção e experimentação não teria apenas como base o atelier da artista em evidência nesta investigação, mas antes a possibilidade de escolher qualquer linguagem e qualquer realidade de atelier como opção de menu antes de iniciar o jogo, algo semelhante à escolha de ambiente visual: como diurno ou noturno, verão ou inverno, praia ou neve, mas que, neste caso, seria uma escolha visual de linguagem artística.

Realça-se também uma hipotética possibilidade de enquadramento num contexto funcional de serviços de museu, onde, de forma mais lúdica ou didática, se possibilitaria a experimentação das obras em exposição através das possibilidades de simulação de SAM. Em vez do menu agregar os motivos de trabalho de um artista no sentido de produzir algo novo, seria convertido numa caixa de ferramentas próprias e adaptáveis à imagem e artista que o visitante tem à sua frente fisicamente, de forma a que a experimentação de desenvolvesse num sentido mais restrito e direccionado.

Chega agora altura de explicar a pertinência do prólogo a esta introdução, indispensável ao nome adotado para a plataforma: SAM

SAM é, por um lado, a sigla para Sistema Arte / *Media*.

Mas, ao mesmo tempo, num exercício de livre associação, o nome convoca o filme Casablanca, e a frase “Play it again, Sam” que se associa normalmente à passagem da canção “As time goes by”, referida no início deste texto como central na história, bem como ao reencontro que o filme representa, um acontecimento que se repete na história, não necessariamente igual.

Também o que se pretende suscitar com a plataforma pode ser entendido de vários modos, pressupondo diversos objetivos.

Por um lado, há o seu carácter factual como objeto ou produto artístico – aspetos criativos, técnicos e formais, que incluem o seu lado inovador, uma vez que SAM é criado especificamente no contexto deste projeto de doutoramento.

Em termos gerais, SAM possibilita refletir sobre a capacidade do processo artístico com recurso a meios informáticos intrínsecos ao próprio processo criativo, quando a produção digital é mais do que uma ferramenta, devendo considerar-se, pelo menos, como uma extensão para a criação que potencia a conceção de formas sem limites formais da imaginação, permitindo simultaneamente o recurso a aspetos funcionais de ordem técnica e operativa da sua execução.

Uma vez que dentro do processo criativo inerente às imagens digitais é

possível traduzir universos simbólicos em micro-linguagens, privilegiando os processos simbólico-icónicos, a plataforma permite promover um ambiente destinado à criação, partindo de um campo já existente na linguagem plástica da artista (aqui em referência), disposto a diálogos, novas narrativas e reconstruções.

Assim, a plataforma que se intitula SAM explorará de forma sistemática as diferentes possibilidades da serialidade na criação pictórica a partir dos meios operativos de "composição" digital interativa.

Aqui entram dois conceitos essenciais, tornados conteúdos temáticos, em que se baseia a experimentação e desfecho desta investigação: a *Serialidade* e a *Repetição*. Considerada como modo operacional e elemento constitutivo do objeto artístico, a *Repetição* subjaz a este projeto artístico quando ícones se prestam a ser apropriados e reutilizados por outros, que não o/a autor/a, para voltarem a surgir, vezes sem conta. Essa *repetibilidade* produz, assim, séries, cuja diferenciação como tal reside em sintomas. Com estes, a *Serialidade* pode ser pensada como um todo (integralmente) nas suas opções técnicas, formais e conceptuais que englobam o fazer: conceção, produção, significação.

O processo pictórico pessoal de autor, presente na plataforma SAM como caso-tipo, visa também acentuar a importância de um pensamento plástico sistemático na criação das formas, em intimidade com a racionalização teórica, aí contextualizando a intuição e descoberta de novos significados. Trata-se de colocar em campo a necessidade de criar uma lógica conceptual e percetiva, criando sistemas caracterizadas por meticulosidade, regularidade e repetição, de forma a manipular a ordem de entendimento dos diferentes níveis da serialidade, analisando de que forma eles se apresentam, dialogam ou interagem com a realidade criativa/plástica.

Com SAM e a sua respetiva análise pretende-se evidenciar, desconstruir (apontando vantagens e inconvenientes), e justificar (com potencialidades e condicionantes) a criatividade potenciada por novos meios - meios estes intimamente relacionados com a produção da serialidade em consequência da reprodutibilidade proporcionada pelos meios digitais e, concretamente neste caso, por SAM.

As ideias de Repetição e Serialidade são pensadas nesta investigação a partir das noções mais clássicas de série nas artes plásticas para uma expansão contextualizada que afirma um novo pensamento plástico que já é resultado das tecnologias digitais.

Assim, o título *Play it Again* evoca não apenas o gesto repetido que, como um

jogo neste caso, subjaz ao ato criativo, mas pretende acentuar também, numa assumida revisitação, as diversas ressonâncias de possíveis dimensões da repetição na construção do objeto artístico.

A investigação apresenta-se em três núcleos de trabalho principais que correspondem a duas partes.

A primeira, mais fundadora em termos teóricos e referenciais, cabe no Capítulo 1 - Repetição e serialidade.

A segunda parte diz respeito à componente artística, e desdobra-se no Capítulo 2 – SAM, e no Capítulo 3 – *Play it Again*.

No Capítulo 1 - *Repetição e serialidade*, foram centrados esforços na contextualização destes conceitos fundamentais em SAM na teoria artística e em áreas de conhecimento relacionadas. Algumas das contribuições teóricas albergam nomes como Charles Sanders Peirce, Rudolf Arnheim, Maurice Merleau-Ponty e Gilles Deleuze.

Aí se aprofunda a contribuição da Semiótica de Peirce, que melhor exemplifica o diálogo de signos e significantes na interface de SAM, apontando-se caminhos, ações e produtos resultantes das ferramentas de comunicação utilizadas. Antes disso, contudo, realiza-se uma abordagem panorâmica a alguma teoria da comunicação, no ponto 1.1. *Considerações fundamentais*, base de alguns dos pressupostos fundadores.

Em seguida, no ponto 1.2. *Repetição no processo da percepção ao conhecimento: Arnheim, Merleau-Ponty, Deleuze*, pretende-se sustentar teoricamente o conceito de repetição, conceito fundamental em SAM e analogia ao conceito fundamental da obra da artista (eu, Diana Costa), com uma abordagem de autores de referência.

A exposição inicia-se assim com uma introdução à questão da repetição e à forma como é vista a repetição em SAM, fazendo a ponte inevitável para Arnheim e os conceitos de forma e percepção. A percepção visual, no que diz respeito a SAM, é operacionalizada quer na forma como os utilizadores/ jogadores reconhecem as suas competências na conceção e construção de significados à volta do objeto artístico, quer na forma como se relacionam com a expressão dos sentidos e na exigibilidade de competência para organizar o interior da obra. Necessitamos e confiamos nos nossos sentidos e deles dependemos para nos guiarmos.

No seguimento dos pensamentos sobre percepção, introduz-se a noção de Merleau-Ponty, que defende que a percepção que se manifesta na pintura é uma experiência mais intensa e mais vibrante. Assume-se claramente que a experiência percetiva é uma experiência corporal, na qual a gestualidade e a sensibilidade são elementos fundamentais ao conhecimento. Em SAM, o movimento interativo ultrapassa o deslocamento aparente do corpo que procura atingir os fatores de energia, na procura da sensação dinâmica ou de uma composição visual.

Ainda neste ponto, considerou-se importante fazer referência a Deleuze, na sua obra *Diferença e Repetição*: ele pensa a repetição a partir da diferença. A sua abordagem propõe que a repetição tem uma potencialidade única que se manifesta pelas diferenças singulares que emergem e se identificam nas repetições, num grupo ou série de elementos que se compõem simultaneamente. A noção de repetição está firmemente associada à possibilidade de se reconhecer paradigmas ou unidades discretas na sua especificidade, e não à organização puramente estrutural das suas partes.

Em SAM, este conceito é fundamental, pois é através dele que podemos diferenciar os utilizadores e distinguir as séries geradas pela sua utilização. A repetição caracteriza-se pela soma e pelo valor das suas diferenças.

No momento seguinte *1.3. Pressupostos operativos* abordam-se, separadamente ou associados em pares ou tríades, algumas noções que são determinantes já na fase de trabalho em processo, ou seja, com uma relação direta com a ação criativa na plataforma digital. Em cada um destes sub-capítulos faz-se uma teorização que visa enquadrar cada um desses conceitos, dicotomias ou grupos, e procede-se a uma exemplificação mínima através de casos para a visualização de situações esclarecedoras.

No ponto *1.3.1. Signo; Módulo; Padrão*, faz-se a análise destes três conceitos e a forma como eles se apresentam e representam em SAM, para além de uma leitura sobre as imagens que serão tratadas como signos visuais.

Segundo Pierce, um *signo* tem uma fisicalidade induzida que se compreende com um ou mais sentidos: é possível tocá-lo, ouvi-lo, vê-lo, senti-lo, ou até saboreá-lo. Esta é a singularidade substancial do signo: ser evidente para representar ou simbolizar outra coisa, ausente, real ou abstrata, existente ou imaginária. Tudo tem a capacidade de ser signo a partir do momento em que dele se retira um valor, uma significação. Um signo é algo que se coloca no lugar de uma outra coisa como um

sentido novo.

Pierce propõe uma conexão entre imagem e objeto baseada em diferentes graus de analogia e semelhança, graus estes que dependem da proximidade entre o signo visual e o objeto. A essa função sígnica o autor dá o nome de “ícone”, que está em oposição ao “símbolo”. Deste modo, os processos de atribuição de significado às imagens seriam processos gradativos: numa parte, imagens dependentes de contacto físico com o seu objeto em causa; e noutra parte, imagens (“símbolos” segundo Pierce) que não estão dependentes de qualquer toque, pois são estimuladas pelos seus intérpretes; e, no intermédio desta realidade, uma diversidade de imagens (os “ícones”) que através da semelhança são mais ou menos próximas dos seus objetos.

A conceção do *módulo* compreende o desenvolvimento de motivos (desenhos, texturas e cores da artista) como “unidades” ou “parcelas básicas” dentro de uma superfície ou um sistema. As alusões dos motivos podem ser geométricas, orgânicas ou temáticas (ou figuras desenvolvidas pela artista, no caso de SAM). O motivo pode conter apenas uma figura ou pode ser constituído por uma composição com vários elementos. O significado da palavra módulo sugere o objetivo deste em “modular”, isto é, criar situações que se repetem segundo uma ordem que resulta de uma estrutura, reunindo-se a outras unidades similares de maneira a formar um todo homogéneo. O módulo contém na sua estrutura de composição um conteúdo de informação mínimo da capacidade expressiva: contém também os limites da geometria, da dimensão, da organização e da composição em relação à superfície final. O conhecimento da geometria e os estudos de composição mostram diferentes possibilidades de desenhos, módulos, grelhas ou malhas para a ocupação dum espaço/ superfície.

Existem dois tipos de composição modular: as ordenadas e as aleatórias. As primeiras seguem regras de formatação, regem-se por atos previstos, ao contrário da segunda. Se pensarmos em módulos repetidos do mesmo tamanho, supomos como referência uma linguagem antiga que se rege por regras de composição mais rígidas, mas na realidade artística contemporânea existe liberdade, sendo possível transitar dessa linguagem clássica modular para uma representação de estrutura aleatória, orientada apenas pela estética e harmonia, ou por fatores diversos.

Da mesma forma que o *módulo* é consequência da soma dos seus *signos*, o *padrão* é o reflexo da soma dos processos modulares, ou seja, um módulo é um conjunto de vários signos e um padrão um conjunto de vários módulos que subentende uma estrutura.

Ao manipular os códigos visuais da artista, o utilizador da plataforma colocará em prática estes conceitos com mais ou menos consciência.

No ponto 1.3.2. *Sequência; série; padrões de serialidade* tratam-se conceitos que estão no eixo da produção artística patente em SAM e mostra-se como a união entre arte e tecnologia possibilita a repetição e potencia a serialidade; a investigação incide sobre o modo como a série surge no processo construtivo de uma imagem. A repetição origina a série e a série leva-nos aos padrões gerados por ela, fazendo com que SAM adquira um “rosto” que é composto pela visualidade apresentada pela reunião das suas séries, os seus padrões de serialidade.

Em consequência do que se aborda no ponto anterior, surge o ponto 1.3.3. *Desdobramento; Variação*. Ao analisarmos os acontecimentos que originam uma série e os elementos que, somados, originam essa mesma série, entramos no campo dos múltiplos *desdobramentos*, nas formas processuais e nas numerosas *variações* até chegarmos ao objeto final. São apresentados exemplos práticos de vários artistas, salientando-se Paul Kaiser e Shelley Eshkar, que produziram uma composição visual e sonora para Bill T. Jones, uma conhecida performance em que a dança se cruza com frases vocais.

No ponto 1.3.4. será inevitável falar de acumulação visual quando se faz a preparação para os conceitos *Excesso; Saturação*. Esses conceitos serão utilizados instrumentalmente para criar uma (des)ordem visual, como que tratando-se de uma prática de composição “perversa”. Constata-se, com a experimentação, que somos levados a preencher, a sobrecarregar o espaço e a tornar exagerado o campo, desaguando numa repetição dentro de outra sem fronteiras de significação. Para ilustrar e contextualizar estes conceitos apresentam-se artistas que refletem estes valores na sua prática, como Ana Vidigal, Beatriz Milhazes, e outros.

Com SAM e à imagem destes artistas, manipulando a repetição do signo, compõe-se apelando aos olhos o que deseja ser visto.

E, ao falarmos do fenómeno da repetição, introduzimos no ponto 1.3.5 as questões da *Representação; Transformação da imagem*. Numa primeira fase, faz-se a apresentação da evolução do conceito de representação na história; numa segunda fase, aborda-se o conceito de *mimesis* com referências a Platão, G. Deleuze, R. Barthes, autores com os quais essa noção sofre uma transladação de significação entre imitação da natureza, simulacros-fantasmas ou ilusão-referencial. Ainda neste ponto, aborda-se o papel da semelhança no ato de representação.

Além das questões da semelhança, mimese e representação, também se tecem algumas considerações sobre a noção de reprodução, elemento tão presente nas propostas artísticas contemporâneas como é o caso de SAM, em que o próprio sistema operacional se torna um meio de reprodutibilidade. Novas formas de produção e criação artística modificam, conseqüentemente, a conexão do ser humano com a arte, influenciando profundamente os modos de percepção da realidade e da própria sociedade.

Para a efetivação da *transformação*, o alvo é o conceito de *imagem* e o modo como esta se diferencia. Numa primeiro momento, o interesse manifesta-se ligado a um referencial do mundo real. Já no contexto temático desta investigação são aprofundados três tipos de imagens: a imagem mapeada, a imagem projetada e a imagem virtual.

A *imagem mapeada* surge, no contexto da investigação, como reflexo do trabalho produzido em SAM, e é uma consequência da introdução dos novos *softwares* no quotidiano e na arte. De uma forma geral, as imagens mapeadas constituem-se por tudo aquilo que nós aprendemos e registamos como sons, texturas, cheiros, sabores, dores etc.. Os registos nas nossas mentes são mapas instantâneos de imagens, tanto concretas como abstratas. Ao manipularmos SAM, fazemos uso de uma experiência estética que cria os seus próprios mapas de imagens, registo de percepção e aprendizagem da própria experiência. Enquanto participantes, produzimos resultados de simulações e superamos os espaços contemplativos e transpomo-nos para espaços imersivos: onde o dispositivo nos oferece um novo espaço envolvido pelo ambiente virtual, o ambiente simulado é o espaço dominante onde qualquer movimento que se faça terá resposta imediata nesse mesmo ambiente e onde a percepção do espaço é dada com base nas imagens projetadas pelo dispositivo.

A *imagem projetada*, por sua vez, está estritamente ligada ao redimensionamento da pintura, espelhando uma prática artística que não determina um meio de expressão tradicional, mas sim o modo como se realiza, manipula ou sucede. A ideia de projeção supõe a deslocação de uma determinada propriedade ou elemento de um lugar para o outro. Em SAM, a projeção assume-se com o redimensionamento da pintura, pois é possível converter o formato do computador em qualquer tamanho desejado. No entanto, o processo de projeção em SAM é também um processo de experiência, pois veicula a percepção sensorial entre obra e utilizador/jogador de um modo reflexo. A imagem projetada convoca, por si só, um espaço

imersivo próprio, cuja reflexão sobre ele reclama uma nova categoria na arte contemporânea.

O tópico *A imagem virtual* conclui este mapeamento sobre o cruzamento entre a imagem pictórica e as novas tecnologias. Com o mundo virtual, a realidade parece ter ganho a densidade de uma imagem que é substituída pela imagem de outra imagem. A utilidade desta nova experiência entra na categoria da reprodução técnica e da sua infindável repetição, de que SAM é exemplo. No entanto, não podemos assegurar que a imagem virtual se distancia totalmente da representação do real, pois a sua execução satisfaz sempre uma vontade de representar o visível. A imagem virtual, como resultado da visualidade computacional, modifica as condições práticas da experimentação e potencializa a rapidez da sua produção, estreia uma fase em que tudo se reúne numa só prática: mundo, espaço, tempo, cérebro e condições práticas e teóricas. □

Capítulo 2 – *SAM*: Nesta fase do trabalho decorre a apresentação e descrição específica da plataforma SAM (2.1.) e de tudo que envolve a sua prática. Consiste na apresentação do projeto artístico de caráter pictórico/plástico, visando uma produção sustentada nas tecnologias digitais. Conceitos como *Avatar* (2.2.1.) e *Corpo Participativo* (2.2.2.) são aprofundados e as ações que deles advêm servem para desencadear o processo, que explora acima de tudo os diversos modos da repetição / serialidade para a execução da obra final. Será a própria natureza da série e as delicadas poéticas internas desencadeadas, a par da qualidade da produção, que irão permitir a prática de uma arte com capacidade combinatória.

Do ponto de vista plástico, o sistema estabelece uma analogia com o trabalho pictórico desenvolvido por um artista num atelier, potenciando um campo de trabalho em que o gesto e os *media* digitais entram em diálogo - uma relação homem / máquina focada na prática criativa pictórica.

O trabalho sobre o software de SAM atravessa duas fases com duas tecnologias, primeiro a KINECT e depois o LEAP MOTION. Este último é um equipamento tecnológico muito avançado e que ainda está em fase de comercialização para o utilizador comum. O que diferencia uma tecnologia da outra é a forma de detetabilidade: no primeiro trata-se de um recetor do corpo na sua totalidade e, no segundo, há apenas uma área específica sensível destinada às mãos. Ao assumir-se como tecnologia final o LEAP MOTION, a área de detetabilidade é reduzida, mas aumenta o grau de rapidez e fluidez na conversão do gesto. A possibilidade de

interatividade e de interpretação do gesto é amplamente evidenciada.

É importante referir que, devido à velocidade da evolução das máquinas de virtualização e todos os equipamentos tecnológicos de hoje, se enquadrou e confinou SAM na tecnologia LEAP MOTION no âmbito da investigação de doutoramento, de forma a não dispersar o foco de trabalho e não cair em tentação face às possibilidades técnicas que vão surgindo constantemente.

Num momento seguinte a investigação aprofunda as noções sobre a *Reprodutibilidade* (ponto 2.2.3.) e a *Interatividade* (ponto 2.2.4.) artística, como possibilidades de abrir campos de sedução e de partilha a partir da recorrência das formas e dos modelos por repetição rítmica, alteração mínima, supressão ou acrescento, por exemplo, assim construindo um objeto (ou uma série) que possa transformar o simples *replay* no *Play it Again...*

Para a *interatividade* acontecer é necessário que exista um sistema homem-máquina. A interatividade exige ações ligando os elementos homem e máquina na busca por um propósito, ou seja, uma tarefa comum que leve esses elementos a interagir.

A *reprodutibilidade* da obra e a forma como ela se apresenta são reflexos dos novos caminhos que nos levaram à interatividade como é hoje entendida. As obras de arte existem agora numa era da velocidade, da reprodutibilidade e da acessibilidade mas, para além disso, o facto de poderem ser acedidas ao nível do próprio gesto criativo faz com que ganhem um novo estatuto e possam libertar-se da sua contextualização por vezes redutora.

É esta evolução que permite o aparecimento de SAM, que tanto aparenta ser um jogo, como um simulacro ou um espetáculo sensitivo e que, na verdade, é isso tudo ou uma só parte, consoante o momento no tempo e no espaço em que é utilizado. Com o avanço tecnológico e as mais recentes ferramentas torna-se mais fácil produzir imagens, e isso deve-se também à importância que se dá à obra de arte. A sua relevância como objeto final perde força e ascende o valor da mensagem que está subjacente. Com isto quer-se dizer que o método, a significação e a contextualização em que nasce uma imagem/ obra são tão ou mais importantes que o produto final alcançado no sistema cultural de hoje.

Serão apresentados no ponto 2.3. as *Questões de Organização e Produção*:□

- Num primeiro momento a exposição do processo de introdução do universo visual da artista, com todos os conteúdos eleitos, e a sua conversão para o interior da

plataforma através do *Processo de Digitalização*.

- Num segundo momento, a exposição do que é a *Interatividade* na sua prática e a apresentação dos graus e níveis que se podem atingir entrando na sua atividade.

- Num terceiro momento, o *design*, que se compartimenta em: *design da estrutura* da aplicação, onde se cria um mapa de navegação que consiste na construção de trajetos que posteriormente serão úteis ao utilizador; *design de écran*, onde se estuda o formato final de visualização, onde são criados todos os menus, ferramentas, botões necessários ao jogo, e onde se transforma a organização de estrutura referida anteriormente em comunicação visual; *design de interface*, que obriga ao estudo do perfil dos possíveis utilizadores e pensar na sua usabilidade, reunindo os dois designs anteriores para procurar que o utilizador crie um modelo visual mental idêntico ao projetado para uma melhor utilização da máquina.

- Num quarto momento, a *Produção*, onde se apresentam os momentos de logística efetuados fora do âmbito de investigação teórica, mas antes numa realidade mais prática, orçamental e de execução de programação e tecnologia a ser introduzida no LEAP MOTION e, conseqüentemente, em SAM.

- Num quinto momento, os *Testes e Avaliação* da exequibilidade de SAM – é o momento em que a teoria passa à prática, na sua total experimentação.

- Num sexto momento, a título de conclusão deste ponto, as *Metodologias alternativas de gestão da aplicação*, onde são propostas possibilidades de integração de SAM numa realidade universal e económica e de mais ramificações possíveis à sua pós-produção.

O Capítulo 3. *Play it again* respeita à fase em que se apresenta, exemplifica e explora os resultados obtidos com SAM. Inicia-se com o ponto 3.1. *Apresentação e comentários sobre resultados de SAM*, onde a crítica sobre o que nele é produzido, como é produzido e que resultados alcança compreende questões formais e conceptuais que vão surgindo através da sua experimentação. Há uma preocupação evidente em espelhar o processo de atelier em jogo e a própria perceção do acontecimento entre o utilizador/ “jogador”, a obra e a artista caso-tipo (eu, Diana Costa). Ao determinar, na construção da plataforma, todas as ferramentas do jogo e os conteúdos visuais nela patentes, consegue-se mimetizar o processo e a “forma de acontecer” da prática artística de atelier. Apesar de ser uma espécie de jogo e ser falível, ao determinar-se caminhos possíveis para o seu bom sucesso, determina-se, ao mesmo tempo, um bom sucesso da obra. Reconhecer a presença dos códigos da artista

e das (re)significações dadas pelo utilizador/ “jogador” será a chave para avaliar o produto final criado. Independente do seu fim, as possibilidades de navegação e reinício são infindáveis.

No ponto 3.2. *Repetição e serialidade em SAM*, constata-se e apresenta-se a forma como a repetição se comporta em SAM. A investigação tem como pressuposto que toda a ação criativa em SAM é composta por repetição, mas uma repetição que se constitui como um deslocamento e uma diferença. Neste sentido, apresentam-se alguns exemplos práticos da manipulação de SAM, como por exemplo: dois utilizadores/ “jogadores” que tentam fazer o mesmo, um tentando repetir o outro; ou o exemplo duma diferença entre resultados de dois jogos muito semelhantes.

Outros conceitos como originalidade, ritmo, movimento e desdobramento também são trabalhados. As reflexões sobre a repetição em SAM levam sempre à realidade da série e do múltiplo, bem como da infinita possibilidade de recomeçar e marcar uma diferença na sua manipulação. Ao visualizarmos os resultados produzidos nesta nova tecnologia, não pensamos tanto na questão da representação mas, muito mais, nos valores de significação, infinitos na sua reformulação.

Por fim, no último ponto do terceiro capítulo 3.3. *(Re)Significação*, apresenta-se como foco fundamental o potencial de SAM como jogo, fazendo uso da repetição e da possibilidade de reinício, o que impulsiona a sua manipulação e a vontade de criar, seja ela do foro lúdico ou do foro artístico ou ambas simultaneamente. A prioridade é conferida à (re)significação do resultado visual alcançado através das composições manipuladas em jogo e integrantes duma nova atualidade sobre uma estética digital.

E, finalmente, na Conclusão, após esboço de uma síntese do trabalho realizado, são abordadas algumas questões mais particularmente críticas que dele foram resultando e que, tal como “Play it again”, o título da tese, sugere, podem proporcionar novos desenvolvimentos para uma investigação seguinte.



1. Repetição e serialidade

O objetivo deste capítulo é fornecer uma visão introdutória aos pressupostos essenciais a esta investigação. O capítulo está dividido em três partes: uma parte inicial contemplando as considerações fundamentais à investigação; uma segunda parte onde são abordados conceitos como repetição e serialidade, tendo em consideração as reflexões de Arnheim, Merleau-Ponty e Deleuze e, uma terceira parte, onde os pressupostos operativos como: signo, módulo, padrão, sequência, série, padrões de serialidade, desdobramento, variação, excesso, saturação, representação e transformação da imagem serão também apresentados e contextualizados.

1.1. Considerações fundamentais

Na arte, a ideia que temos da imagem está sempre interligada à representação visual, e é tema de reflexão para a filosofia desde os tempos mais antigos.

SAM, bem como o seu produto, situam-se no campo da produção de imagens. Implica uma série de ferramentas à sua disposição para arquitetar uma ideia. É necessário efetuar a escolha certa dos elementos perante as várias possibilidades para conseguir construir uma ideia. Há relação evidente com a linguagem escrita. Os termos ligados ao discurso verbal surgem com frequência quando se aborda a realidade visual/plástica: faz-se a "leitura de uma obra", referimo-nos ao "vocabulário visual" em geral ou ao de um artista em particular. A comunicação visual funciona como uma estrutura que não é coincidente com a estrutura verbal. Enquanto a estrutura verbal obedece a regras determinadas pela necessidade comunicacional codificada, as estruturas de comunicação visual são diversificadas, como se verifica na "linguagem" que cada artista adota, na expressão plástica.

A literacia visual¹ abarca um nível mais simples, como em qualquer estrutura do conhecimento, leitura das imagens do quotidiano, e um nível mais específico, de elaboração crítica de imagens complexas.

O indivíduo "visualmente" culto deverá desenvolver significados a partir de formas mais simples da imagem, como uma fotografia de jornal, de formas mais

¹ Literacia visual é um termo que decorre da necessidade, sentida em diferentes meios culturais e pedagógicos, de formação na área da comunicação através da imagem. A expressão surge nos anos 70, associada à preocupação dos professores e psicólogos relativamente ao ensino, no âmbito da cultura visual.

complexas, no caso de objetos artísticos, sendo capaz de ultrapassar as narrativas visuais mais comuns². O contacto com diferentes formas de linguagem icónica é benéfico para o desenvolvimento da literacia visual. O grau de compreensão dos conteúdos significativos e de formas visuais mais convencionais que os media permanentemente divulgam depende do grau de informação de cada indivíduo. A literacia visual cria funcionalidades visuais, abertura de juízos e capacidade crítica, nomeadamente no que se refere aos meios de comunicação de massas, cada vez mais dominantes na sociedade de consumo.

Estudar a imagem e atribuir-lhe uma informação visual constituída por vários signos, é o mesmo que reconhecê-la como discurso, logo, como um instrumento de comunicação e expressão. Pode-se reconhecer que uma imagem é constituída sempre por uma mensagem para o outro.

O simbólico de uma representação é um intermediário entre a realidade reconhecível e o reino do místico e invisível da fantasia, entre o que é conscientemente compreensível e invisível.

Baseando-nos nos conceitos que esta plataforma aborda, pode-se definir, por exemplo que no trabalho da artista patente em SAM, a *reserva* de imagens como um conjunto de signos forma um género de vocabulário. Entende-se aqui como signo, algo que, de alguma forma assume valor de referência para a artista. Utilizando-o, direcionando-o, gera-se na mente do outro um signo similar ou até talvez um signo mais avançado, mais expandido. Ao signo assim produzido, denomina-se *tradutor* do signo inicial. O signo é o seu objeto, e traduz um tipo de ideia que a artista pretende. A noção de signo aparece então em SAM com o significado de uma *ligação*, isto é, uma função *de signo* na qual os componentes estão em conexão, com o intuito de criar uma interatividade entre o próprio signo e o indivíduo (utilizador/jogador). Portanto, SAM e a artista são responsáveis pela singularização do campo de intervenção dos signos presentes na plataforma.

No entanto, fazer a interpretação de um signo é, em primeiro lugar, um ato de observação e atenção por parte do espectador ou espectadores que o signo é capaz de

² Manuel Damásio define literacia visual como a “capacidade de reconhecer, compreender e exprimir corretamente um argumento em qualquer *médium* da expressão visual”. Damásio considera que a literacia visual é a forma de desenvolver processos e técnicas para escolher e assimilar a enorme variedade de representações que se sujeitam à nossa análise, de forma a não serem simplesmente aceites, sem qualquer juízo crítico.

Disponível em: http://www.bocc.ubi.pt/pag/_texto.php?html2=damasio-manuel-literacia-mediatica.html. Acesso em: março de 2012.

captar. A ligação do signo ao espectador constrói-se porque o signo impressiona e atinge uma mente de forma a gerar algo nessa mente. O espectador é, portanto, o responsável último da própria representação/interpretação.

Todas as representações são decifrações de signos e são, portanto, formas de interpretação dinâmicas e de certa forma interativas. O processo de interpretação dos signos relativos à pintura presume uma constante investigação de signos com características e competências eficientes de modo a colaborar nos difíceis trajetos da representação. Reconhece-se que o signo progride à medida que a cognição do utilizador/jogador evolui.

O sistema sóico é continuamente um sistema ilimitado, formado e constituído pelo seu permanente crescimento.

A capacidade de abstração é uma característica singular inerente à própria natureza intelectual do ser humano. Essa faculdade caracteriza-se pela capacidade de manipular os signos, dentro das conjugações lógicas que nos permitam comunicação. Em qualquer momento é possível criar novos signos, ou conjugá-los de diferentes modos de forma a produzir novas significações. Através da estrutura que suporta a soma de todas as construções cria-se um sistema simbólico. A linguagem que é parte desta realidade simbólica traduz uma característica exclusiva do homem. O estudo da evolução dos signos pressupõe o desenvolvimento de várias funções intelectuais do indivíduo, tal como a abstração e capacidade para comparar e diferenciar.

O trabalho da artista aqui presente gera-se por referência à realidade. Pela sua forma processual gera novos códigos para o exercício da percepção. Parte da realidade e volta sempre a ela, retirando e reinserindo novas fórmulas de sensação, como os elementos de felicidade, de satisfação que se formulam num tempo e espaço específico, como demonstrações do processo manual mediado pelo suporte. Possui um devir, *in-process*.

Cria uma *retórica visual*, tendo em conta que refere uma mensagem icónica cujas leis são autónomas em relação às das mensagens verbais mas que podem agir sobre o espectador de maneira próxima. A ligação entre o mundo e as imagens origina um sistema de pensamento visual. A imagem vale por si ou pelo que quer dizer? A imagem pode ser tão forte como o mundo real e exprimir-se ou a imagem é só o seu

sentido figurativo e suporte de impressão? Pela eficácia da imagem³ para traduzir significados, utilizo-a para converter um discurso real num sistema visual.

SAM propõe um desafio que se estrutura desde a sua construção pictórica, ao assumir uma escrita própria, com elementos inevitavelmente rítmicos (pela natureza da tecnologia) como pontos de partida. Tanto pela sua visualidade, como pela sua tecnologia e ainda pelos seus conteúdos de carácter emotivo/ psicológico (uma vez que se reconstrói fontes de signos cedidos por uma artista), as imagens são *transfiguradas* pela ação da história pessoal da artista. Cria uma multiplicidade de novas funcionalidades para a visibilidade que cumpre, e implica um projeto de investigação centrado na plasticidade da imagem. Presencia-se a virtualização da imagem onde a forma se decompõe para voltar a compor, onde a cor se intensifica e onde os elementos se estabilizam pelo seu uso repetido.

Nessa manipulação das figuras, que se apresenta no trabalho da artista como uma das mais importantes aventuras da imagem, vão distinguir-se dois níveis fundamentais na atribuição de significados: a *denotação* e *conotação*. A *denotação* caracteriza-se pela exposição descritiva dos objetos num espaço e contexto delineados. A *conotação* abrange as informações escondidas numa imagem. Para Umberto Eco a conotação

é a soma de todas as unidades culturais que o significante pode evocar institucionalmente na mente do destinatário. O poder evocativo de uma imagem não é o mesmo para todos, em linha de conta estão experiências e contextos próprios a cada pessoa que receberá de forma diferente.⁴

Por outro lado, qualquer sistema de significação comporta dois conceitos, interdependentes, que compõem o signo linguístico: o *significante* ou *plano da expressão* – uma secção identificável – e o *significado* ou *plano do conteúdo* – a secção perceptível, a ideia.

Ao ver uma imagem, cada destinatário põe em marcha o processo de interpretação, toma uma posição de reconhecimento: para isso mobiliza

³ A imagem pode não querer dizer qualquer coisa mas há já um imenso número de imagens com uma carga associada e que, por si só, já têm um poder de intenção, um resíduo de significado que, mesmo que eu recuse, não sou capaz de eliminar.

⁴ ECO, Umberto, *Tratado de Semiótica General*, Barcelona, Lumen, 2000, p. 40.

conhecimentos, atualiza anteriores leituras e experiências armazenadas na sua memória sensível e cognitiva.

O processo de reconhecimento pressupõe a intertextualidade. O reconhecimento dum discurso traz sempre outros discursos. Na mesma operação guarda-se em memória a representação de uma imagem e os sentidos da mesma. Este processo põe em ação os saberes e a ideologia dos sujeitos, que incorporam novas informações e as vinculam com as que tinham armazenado anteriormente. Essa intervenção atualiza-se constantemente em novos processos, configurando assim uma trama de significados.

A dinâmica deste processo produz e modifica os modelos interpretativos, que logo funcionarão como os filtros cognitivos que enfrentarão as novas experiências.

A pesquisa revelada é fruto de uma hipótese artística. Uma hipótese é uma hipótese seja na Arte ou na Ciência. Qual a necessidade de dominar a hipótese artística da artista? Talvez por se querer caracterizar uma espécie de pensamento e experimentação que se diferencie de uma boa parte das hipóteses que são desenvolvidas em profusão crescente em ambientes académicos e artísticos atuais sem recurso aos meios digitais. A pertinência desta colocação é prospetiva, o que leva, de alguma forma, a uma condição inovadora. Enfrenta-se conscientemente as intempéries da pesquisa no decorrer do seu processo.

Mergulha-se numa abstração como uma dimensão a ser experienciada. O intento não é a sua conquista, mas sim a procura de uma formalização do entendimento da experiência, percecioná-la e depois representá-la. Procura-se uma palavra final para o assunto, estudando e problematizando, questionando os pressupostos existentes, comparando entendimentos, aplicando recursos diferenciados de prospeção, fundindo outros, agitando o ambiente sempre a partir da experiência interior da artista.

A urgência da atualidade apela a desafios. Um desafio é sempre a abertura duma brecha, o percurso de uma lacuna, de uma infração, ou de uma coligação impensável. A necessidade de desafios aplica-se também às inevitáveis pontes entre áreas do saber, cujos limites e fronteiras são cada vez mais fluídos. Provavelmente sempre o foram, embora, hoje em dia, tenhamos outra visibilidade desse facto, sob a forma de deriva, de deslize, de jogo entre sistemas de centros sempre deslocáveis.⁵

⁵ CARMELO, Luís, *Signo, Tempo e Consciência: Gilles Deleuze e António Damásio*, Universidade Autónoma de Lisboa, 2002, pag.1.

A pintura virtual em SAM funciona como narrativa visual, registo ativo do real⁶, desenvolvimento de significados. A capacidade de decodificar o grau de compreensão dos conteúdos significativos e das formas visuais é uma capacidade necessária para apreender a arte, mas ao mesmo tempo uma capacidade necessária ao indivíduo comum para aprender a vida e tudo o que o rodeia, daí o paralelismo entre pintura (campo de intervenção no mundo da arte) e o real. *Ler* pintura é decodificar mistérios (seja qual for o campo de intervenção – real ou fantasia).

Só quando a pintura for adequadamente entendida, estudada e definida como algo vital para todos, começará a compreender-se plenamente o potencial desta capacidade humana.

Daí a ideia de experimentação presente na plataforma, que inclui poder levar mais longe a possibilidade de *ler* e *decodificar* a pintura. O sentir/ emoção ajuda também ao conhecimento.

No momento em que se acaba de alcançar uma certa conclusão, apercebemo-nos que se abre um outro campo onde tudo quanto se exprimiu anteriormente pode ser redito ou refeito de outra forma. De maneira que aquilo que encontramos, na verdade, ainda não possuímos, ainda está por descobrir, o achado é o que proclama por novas buscas.

Se nenhuma pintura conclui a pintura, se mesmo nenhuma obra está absolutamente concluída, cada criação muda, altera, esclarece, confirma, exalta, recria ou cria de antemão todas as outras. Se as criações não são algo adquirido, não é apenas porque, como todas as coisas, passam, é também porque têm quase toda uma vida à sua frente.⁷

Com este ato reflexivo pensa-se no melhor formato para o bom funcionamento dos sistemas de SAM. Decide-se descrever os factos de um só ponto de vista (o da artista) retendo na massa heterogénea desses factos apenas os traços que interessam. A pertinência desta investigação cinge-se à definição e significação dos objetos do corpo de trabalho: interrogando sobre o aspeto da sua estrutura, situando o seu lugar e a sua função e/ou a sua perceção e representação no sistema do sentido. Estudar

⁶ Entenda-se que o real comporta todo o real físico possível e todo o irreal que deriva do mundo da fantasia e do sonho, plano onde a arte reside (refletindo o real ou permanecendo no mundo fantástico).

⁷ PONTY, Merleau, *O Olho e o Espírito*, Lisboa, Vega, 1992, p.74.

atentamente a articulação sistemática das substâncias em causa, dar à sua própria heterogeneidade uma interpretação estrutural. É um descobrir da história das formas e suas representações.

A imagem, enquanto signo produzido pelo homem em sociedade, codifica-se em formas que expressam mensagens comunicativas abertas à decodificação.

Neste sentido, a frase popular “uma imagem vale mais que mil palavras”, ao contrário do que se possa imaginar, evidencia a complexidade da imagem. Assim, durante este estudo, por vezes sentimos como se estivéssemos a percorrer um campo de areias movediças que atravessa a semiótica, quase como alquimistas, tentando combinar várias teorias-texto no propósito de encontrar uma poção mágica para a compreensão da imagem.

A capacidade de decodificação da mensagem pelo recetor depende também da capacidade que o artista, ou compositor visual, ou utilizador/ jogador tem em combinar os elementos na imagem para atingir o resultado desejado. Logo, conseguindo gerir um grande número de códigos, o utilizador/jogador adquire a capacidade de intervir diretamente na estrutura de significação cultural como produtor e como recetor.

Não obstante estas afirmações, a teoria da imagem ainda reserva um vasto campo de estudo a ser desvendado.

1.2. A repetição, no processo da percepção ao conhecimento: Arnheim, Merleau-Ponty, Deleuze.

No final do século XIX, com a industrialização, o homem passou a utilizar técnicas, engenhos (mecânicos e eletrônicos) de repetição na criação industrial, técnica, mecânica e eletrônica. Desde então, muitos artistas recorrem a estes métodos e procedimentos que se atualizam permanentemente nas várias áreas da criação.

O panorama artístico tem, desde então, vindo a estabelecer novos paradigmas, e são produzidas reflexões teóricas pelos artistas, frequentemente sobre a repetição como conceito e prática. E, perante a possibilidade de construção de novas situações e experiências, afirma-se por vezes: “repetir, repetir, até ficar diferente...”⁸.

A utilização de processos repetitivos varia em relação com a utilização (ou não) de *inputs* externos ou variáveis no processo de criação das obras. A repetição permite e recorre ao uso da tecnologia na arte para criar resultados originais que, em alguns casos onde SAM se inclui, podem ser variados de forma infinita.

O recurso à repetição neste projeto/programa de trabalho é da ordem da ordenação, organização e combinação (como nas séries matemáticas), e está associado à necessidade de organizar uma rotina, um quotidiano e, simultaneamente, de rompê-la e fazer surgir algo novo. O gesto repetitivo é intrínseco à aprendizagem humana e, por isso, é comparável às necessidades e às atividades do quotidiano, como por exemplo, ir trabalhar diariamente sempre à mesma hora, dormir, comer, etc.

A repetição é o conceito fundamental na prática interativa com SAM, surgindo logo no momento da sua criação como programa. Uma parte fundamental do processo criativo/artístico com interação e utilização de sistemas digitais está a tornar-se essencial na contemporaneidade. Afeta a esta questão (a repetição como pressuposto e experiência), estão os conceitos de signo, módulo, padrão, excesso, saturação, sequência, série, variação e representação.

Em SAM, as repetições são de ordens diferentes: conduzidas pelo gesto (nos movimentos corporais), pelas ações (na eleição – digital – dos menus e ferramentas), patentes e expressas no objeto criativo final. No entanto, a repetição permite que cada gesto seja, simultaneamente, igual e outro, permite que cada objeto final se diferencie e que cada série se abra a uma *nova*, uma outra serialidade.

⁸ BARROS, Manoel, *Uma Didática da Invenção*, in M. Barros, *Poesia Completa*, S. P., Texto Editores, 2010, p. 300.

A repetição ocorre como método, conceito e prática (aplicação do conceito) e recurso artístico, sendo elemento integrante da produção e estando patente na composição da imagem final.

A aplicação de comportamentos repetitivos é uma estratégia de trabalho para muitos artistas e, embora varie consoante cada proposta artística e contexto em que o trabalho é realizado, é usada de modo constante e metódico.

Um dos enquadramentos teóricos desta pesquisa é o proporcionado pela psicanálise, que evolui, desde Freud, com contribuições de Lacan e alguns outros autores, como Hegel, Kierkegaard, Nietzsche e Deleuze. Porquê? Porque na prática terapêutica da psicanálise, o método de tratamento aplicado é o de recordar para curar, com o intuito de chegar à verdade ocultada pelo esquecimento. Na prática, trata-se de repetir para recordar. Procura-se detetar os vazios da memória e preenchê-los através da recordação. Os métodos utilizados para aplicar esta teoria podem ser a hipnose numa primeira fase, substituída pelo método da livre associação. No entanto, ainda hoje, em determinados casos clínicos, é aplicada a hipnose.

A estrutura da repetição é o que proporciona um sistema de terapia; sendo assim, o processo de tratamento só se inicia quando o paciente produz uma repetição, rompendo com os bloqueios, e preenchendo as lacunas da memória.

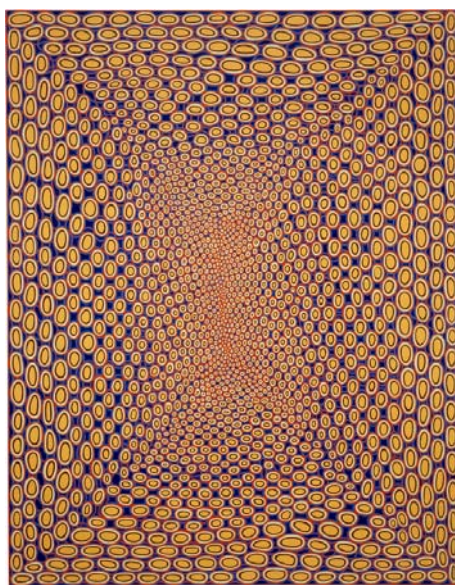


Figura 2 - James Siena, *Battery*, 1997, Esmalte sobre alumínio, 74 cm x 57.8 cm.



Figura 3 - James Siena, *The Narrows*, 1998, Esmalte sobre alumínio, 48.9 cm x 38.1 cm.

James Siena⁹ é um excelente exemplo da repetição. Siena é um artista novaiorquino, cujas abstrações lineares complexas baseadas em regras estão na trajetória da arte moderna americana. Siene surge, neste momento, devido ao facto do seu processo construtivo abordar princípios da prática terapêutica da psicanálise (repetir para recordar), no caso de Siena repetir para processar alguma coisa. O enquadramento terapêutico repetitivo é visível, uma vez que os seus trabalhos são estimulados pela sua autoimposição à utilização de regras pré-determinadas que se transformam em algoritmos visuais (quer a utilização de regras quer a aplicabilidade do algoritmo são procedimentos inevitavelmente relacionados à repetição). O resultado são padrões geométricos realizados à mão livre, cores vibrantes e intensas e muita repetição.

Embora num outro campo de ação, em SAM este procedimento também se aplica mas em dois momentos distintos: no primeiro, no processo de construção da plataforma onde se introduz um conjunto de códigos e signos eleitos do acervo de imagens do trabalho da artista, desde a primeira exposição individual até à última, obrigando a uma auto-observação, recordação e uma exposição consequente dessa análise uma anamnese; num segundo momento, quando no próprio ato de jogar, a

⁹ James Siena é uma artista americano nascido em 1957. Faz uso dum conjunto variado de meios como a litografia, gravura, xilogravura, gravura, desenho e pintura. Tem o seu trabalho representado em alguma coleções públicas e privadas nos Estados Unidos, como o Museu de Belas Artes de Boston, Museu de Arte Moderna de São Francisco, o Museu Metropolitano de Arte, o Museu de Arte Moderna e o Museu Whitney de Arte Americana em Nova York.

interface permite voltar atrás e recomeçar, colocando em prática um método análogo ao terapêutico, refazer e recordar o que foi feito anteriormente no sentido de melhorar e retificar o erro do jogo anterior.

Mas ao falar de repetição não podemos deixar de fora a *forma e percepção*. Segundo Arnheim¹⁰ a forma e a percepção atendem, acima de tudo, para nos informar sobre a essência das coisas através das aparências. Ele ainda nos esclarece que a elaboração da imagem, artística ou não, não provém simplesmente da projeção ótica do objeto representado, mas é um equivalente, interpretado com as propriedades de um particular, do que se observar no objeto.

A forma, ainda que possa ser analisada em termos intelectuais, tais como medida, equilíbrio, ritmo e harmonia é, na realidade, de origem intuitiva. Não é, na prática real dos artistas, um produto do intelecto. Trata-se antes de uma emoção dirigida e definida e, quando descrevemos arte como desejo de dar forma, não estamos a imaginar uma atividade exclusivamente intelectual, mas antes uma atividade exclusivamente instintiva.

Arnheim afirma que o pensamento é visual, todo o ato perceptivo subordina um fenómeno a noções visuais.

Neste universo das formas e das transformações, os artistas estão hoje a ampliar o campo de atuação.

A capacidade de perceber e representar as formas está intimamente associada ao conceito de temporalidade. O conceito de temporalidade remete para a estrutura de representação do tempo real através da imagem. Denota então, que as técnicas representativas estão agregadas à sua própria época, pois decorrem de instrumentos disponíveis e de criações de cada estágio da humanidade.

A percepção visual partilha múltiplos territórios de investigação entre a ciência e a arte. No que diz respeito à arte, a percepção visual é operacionalizada quer na forma como os intervenientes – autor e espectador (neste projeto: utilizador/ jogador)¹¹ – reconhecem as suas próprias competências na conceção e construção de significados à volta do objeto artístico, quer na forma como se relacionam com a expressão dos

¹⁰ ARNHEIM, Rudolf, *Arte e Percepção Visual: uma psicologia da visão criadora*, Trad: Ivonne Terezinha de Faria, São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1994.

¹¹ Ligar os sujeitos, criando uma interdependência entre eles, as técnicas de comunicação e representação estruturam a rede cognitiva e contribuem para a determinação das suas propriedades. De acordo com Pierre Levy, na sua obra *As tecnologias da inteligência*, a interface promove as conexões, propondo um entendimento enquanto rede cognitiva de interações. As tecnologias intelectuais estão também nos sujeitos através da imaginação e da aprendizagem.

sentidos, quer na exigibilidade de competência para organizar o interior da obra. A percepção visual é também uma maneira de afirmar identidades e estabelecer diferenças.

Por outro lado, as ciências cognitivas e a psicologia estudam a percepção visual no contexto de uma entre múltiplas formas de percepção associadas aos sentidos, sendo que a percepção visual é o resultado da visão. Mas a percepção pode absorver as possibilidades dos cinco sentidos.

Considerado o maior órgão do corpo, a pele, esta avisa quando aquele está a ser invadido. A visão e a audição são muito analisadas na formação do sujeito, na complementação recíproca de conhecimentos audiovisuais. No processo educativo e de defesa do corpo, o paladar e o olfato participam menos que os três anteriores. Isolados ou juntos, todos têm a sua importância.

O cérebro responde na forma de sensação (uma cor, um cheiro), ou na conexão de sensações numa percepção (observo um objeto verde, sinto o sabor de uma fruta). A percepção dispõe as sensações.

Ora, sendo o conhecimento uma soma de associações das sensações, ele reside numa percepção repetida. Necessitamos e confiamos nos nossos sentidos e deles dependemos para nos guiarmos.

As leis de organização da *Gestalt*¹² têm permitido orientar os estudos sobre a forma como as pessoas percebem as componentes visuais como padrões organizados ou conjuntos em oposição à ideia de soma do todo.

O ato de ver não aceita perceber aleatoriamente. Qualquer que seja a representação gráfica dada, não pode ser percebida visualmente pelos seres humanos como ausente de uma qualquer padronização. O olhar tende a interpretar significados, formas conhecidas.

Numa das suas investigações sobre estética, Merleau-Ponty¹³ reflete sobre a configuração perceptiva da pintura, estruturada na problematização da relação entre percepção e pensamento, entre aquilo que se quer exprimir e o que conseguimos efetivamente expressar. A percepção que se manifesta na pintura, segundo Merleau-Ponty, é uma experiência mais intensa e vibrante.

¹² A *Gestalt* é uma palavra alemã de tradução difícil, que significa ao mesmo tempo configuração e padrão. A psicologia da *gestalt* afirma que as partes só por si não oferecem uma efetiva apreensão sobre um todo: pois a soma das partes difere do valor do todo.

¹³ MERLEAU-PONTY, Maurice, *O visível e o invisível*, São Paulo, Perspetiva, 1984.

Esse conceito de percepção só é possível porque Merleau- Ponty rompe com a noção de corpo-objeto e com as noções clássicas de sensação e órgãos dos sentidos como recetores passivos. Nos escritos sobre o mundo percebido na *Fenomenologia da Percepção*, Merleau-Ponty fortalece a teoria da percepção fundada na experiência do sujeito que olha, sente e nessa experiência do corpo fenomenal identifica o espaço como expressivo e metafórico.

A teoria da percepção em Merleau-Ponty também se refere ao campo da subjetividade e da historicidade, ao mundo dos objetos culturais, das relações sociais, do diálogo, das tensões, das contradições e do amor como amálgama das experiências afetivas. Ao sujeito encarnado correlacionamos o corpo, o tempo, o outro, a afetividade, o mundo da cultura e das relações sociais.

A experiência perceptiva é uma experiência corporal. O movimento e o sentir são os elementos chaves da percepção.¹⁴

Comparada com um corpo que se movimenta, a percepção leva ao indefinido, à incerteza, circunscrevendo o sistema de comunicação entre o que é proporcionado e o que é evocado. Exige a análise integral da nossa vida por meio do corpo e da revelação de sentidos.

A obra de arte é um meio para a prática do sensível, não apenas como uma reflexão, mas como um pensamento corporal.

Através dos objetos em movimento ultrapassa-se o deslocamento aparente para se atingir os atos e os fatores de energia, na procura da sensação dinâmica.

A arte cinética é exemplo de uma espontaneidade da *organização* e ou da *ilusão*, questionando as relações do *espaço*, e dá origem a uma interação entre o espaço interior e o espaço exterior.

Veja-se o exemplo de Daniel Frankke e Cedric Kiefer com *Unnamed Sculpture Sound* de 2012¹⁵.

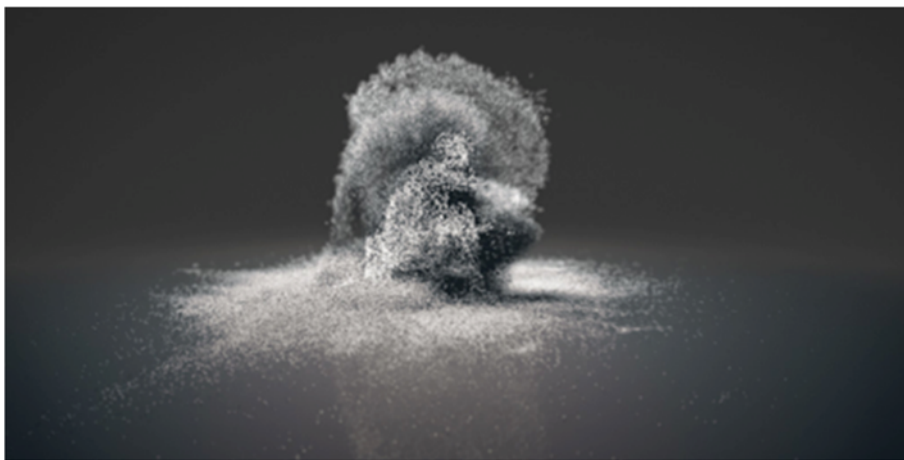
¹⁴ NÓBREGA, Terezinha Petrucia, *Corpo, percepção e conhecimento em Merleau-Ponty*, Natal, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2008, p.10.

¹⁵ Daniel Franke é um artista alemão nascido em 1982. É designer e diretor de videoclipes, vive e trabalha em Berlim.

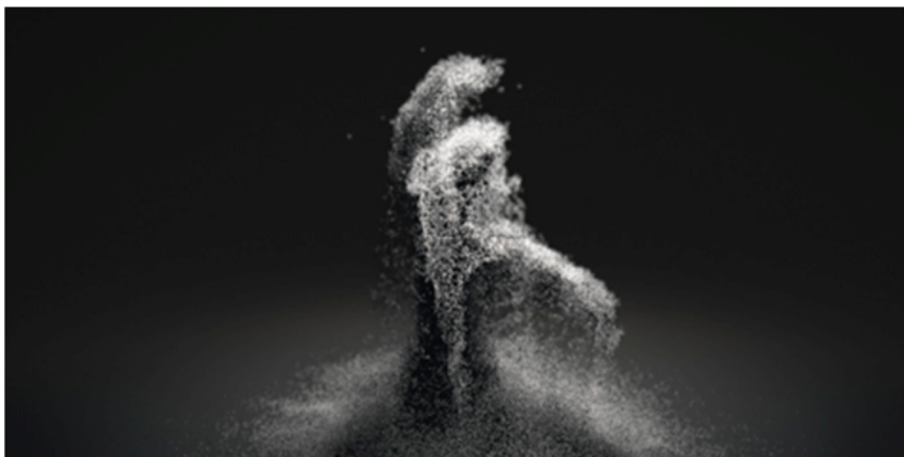
Cedric Kiefer é um artista alemão. É designer, diretor artístico e fundador a empresa *Oformative*. Vídeio disponível em: <https://vimeo.com/38840688>. Acesso em: Janeiro de 2013.



A.



B.



C.

Figura 4 – (A.B.C.D.) Prints Digitais do vídeo *Unnamed Sculpture Sound*.

A ideia básica do projeto é construída sobre a criação duma escultura de movimento a partir de dados de movimentos gravados duma pessoa real. Pediram a um dançarino profissional para visualizar uma peça musical (*Kreukeltape Maschinenfabriek*) usando o seu corpo. A ação foi gravada por três câmaras de

profundidade (KINECT), e a interseção entre as imagens originou um volume tridimensional (uma nuvem de pontos 3D).

Com a arte cinética, a introdução do movimento real coloca as questões da *sequência*, do *ritmo* e da *velocidade*. A pintura cinética torna-se, portanto, numa arte mais realmente do *espaço* e do *tempo*. Aí, onde uma nova perspectiva de percepção se abre, a ilusão do ponto de vista (im)posto pela velocidade pode mudar totalmente a percepção, ou um dado tipo de percepção. A partir do momento da comunhão com a(s) técnica(s), a arte solicita aos espectadores todos os seus sentidos, toda a sua ativa participação, fundamentando no princípio do *volume* e do *ritmo* a correlação entre a terceira e quarta dimensões no desenvolvimento da relação espaço-temporal.

Se os impressionistas propõem a realidade da luz atmosférica, se os expressionistas a realidade dos sentimentos interiores, se os cubistas e os futuristas a realidade da experiência simultânea, se os surrealistas a realidade do inconsciente, e se os construtivistas defendem a exploração da realidade da estrutura e dos materiais, então um outro novo realismo surge, segundo Katherine Kuh, não da sugestão, mas da utilização do tempo real e do movimento real.

Também o movimento em SAM remete para a realidade do corpo, para performance deste que é interpretada digitalmente pela máquina.

Um exemplo semelhante que apresenta um processo idêntico ao de SAM é *Ghostcatching*¹⁶ (2010), onde Paul Kaiser¹⁷ e Shelley Eshkar¹⁸ criaram a composição visual e sonora e Bill T. Jones criou e fez a performance de dança e as frases vocais.

Ghostcatching implica uma plataforma de arte digital, uma instalação que funde o desenho e a dança, desenho e computador. A peça é uma meditação sobre o ato de ser capturado e de se libertar, na tensão entre o real e o virtual.

Este trabalho é possível pelos avanços na captura de movimento, usando uma tecnologia que controla sensores ligados a um corpo que se movimenta. A linha desenhada carrega o ritmo, peso e intenção do movimento físico.

Em SAM o processo tecnológico não é bem o mesmo, pois a tecnologia de detetabilidade é diferente, mas o princípio é próximo: detetar o corpo e transformá-lo numa composição visual.

¹⁶ Vídeo completo em: http://www.youtube.com/watch?v=aL5w_b-F8ig. Acesso em: Julho de 2012.

¹⁷ Paul Kaiser é um artista digital e escritor americano nascido em 1978.

¹⁸ Shelley Eshkar é um artista digital americano nascido em 1978. Investiga e explora o desenho em computador e detetabilidade do movimento corpo.

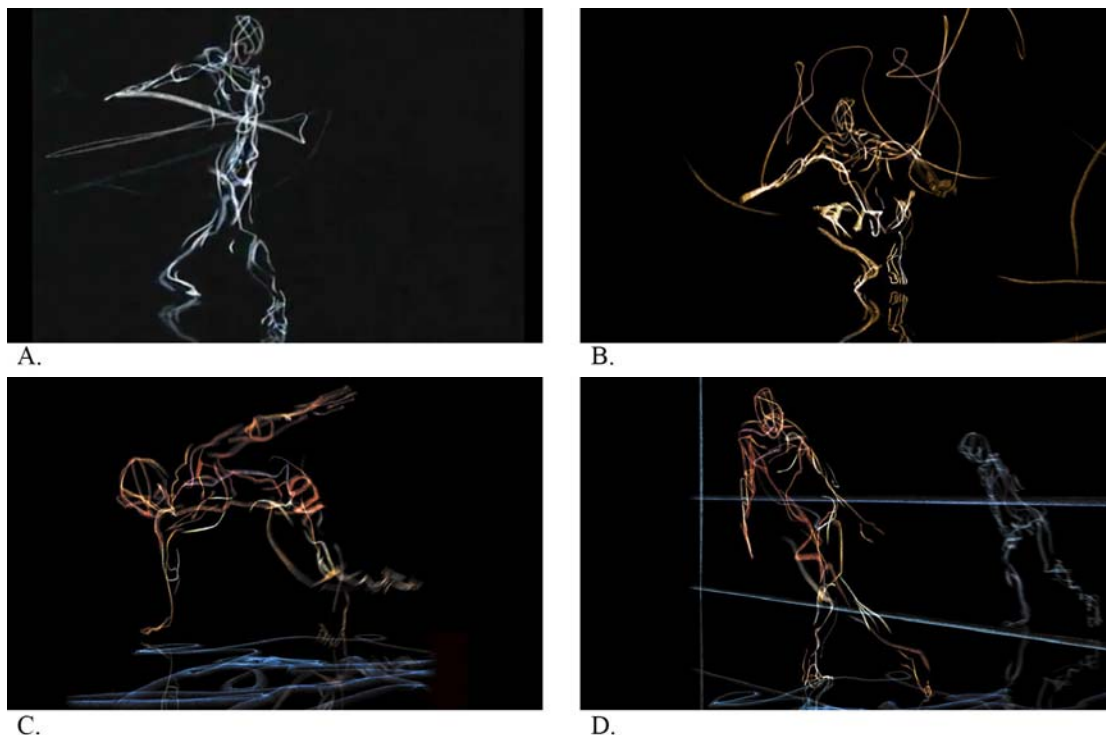


Figura 5 - (A.B.C.D.) Prints Digitais do vídeo *Ghostcatching*.

No *espaço* e no *discurso* revela-se a comunicação, em manifesto de uma ideia, e não de um objeto, segundo Le Witt, como receção do espaço, e como percepção do movimento no espectador, em consagração plena do princípio de indeterminação na arte.

A cultura contemporânea refugia-se numa estética generalizada dos simulacros de simulação. A criação constante de imagens não sustentadas em referentes de qualquer realidade revela esse facto. Corresponde à passagem do estético ao suspenso. Troca-se a harmonia da sedução pela dormência do encantamento e do arrebatamento.

Ora, qual o real gerado na produção de ação de SAM? A simulação do ato de pintar em SAM, que se assemelha a conduzir sem volante, será uma produção duma hiper-realidade, ou a virtualidade permanece no seu campo sem nunca sair dele?

Pensa-se que, no que toca às sensações estamos perante uma hiper-realidade, pois no simulacro os sentidos são exacerbados ao seu expoente máximo. Saímos do plano virtual quando passamos à execução do projeto como obra final. Quando nos apropriamos da imagem final como nossa, quando a “salvamos” e eventualmente “imprimimos”, saímos do nosso simulacro e deparamo-nos com a realidade no seu produto final, sendo ele bom ou mau.

Virtualidade, clonagem, simulação: repetição e diferença, o eterno retorno do mesmo, a exacerbação do processo de (des)significação, instaurado pelos simulacros¹⁹.

A simulação atua sobre a transposição da relação entre o real e a sua representação, determinando contrastes e confrontos que possibilitam a objetivação do discurso e o domínio dos objetos. Quanto ao discurso, declara-se que a simulação, ao diminuir o signo apenas aos seus significantes, inutiliza o diálogo entre o significante e significado essenciais ao sistema de significação.

Como modelo de criação obsessiva do real, no momento contemporâneo a simulação estabelece o processamento dos simulacros, libertando o signo da coerência de significações, mas continuando ainda apto a entrelaçar dois sujeitos num processo de rotatividade. Desta forma, reduzido a significante, o signo reenvia para “um universo desencantado do significado, denominador comum do mundo real, com relação ao qual ninguém mais tem compromisso”²⁰. O simulacro assimila e substitui o real quando realiza a combinação entre o que é real e o que é imaginário, no sentido de produzir por si e em si, ao mesmo tempo, o real e a sua representação.

“A irrealidade não é mais a do sonho ou da fantasia, de um além ou de um alguém, é a de uma alucinante semelhança do real consigo mesmo”²¹.

Através da formação continuada de imagens, pretende-se com a repetição responder ao desvanecimento do que é real, no esforço de manufaturá-lo. Para tal, a simulação fortalece os confrontos no campo dos sentidos. Amplia tudo o que é real e belo, do praticável (a hiperfuncionalidade) e do rápido (o movimento), da finalidade e do perceptível.

A obra *Diferença e Repetição*, de Gilles Deleuze, é referência para o debate e reflexão sobre a repetição, e aproveitada por variados investigadores de diversas áreas do saber. Permanece como obra importante para qualquer alusão à questão. Assim sendo, ao abordar a problemática da repetição em pintura e num novo sistema artístico e de reprodutibilidade técnica, esta investigação assenta nalguns dos conceitos discutidos e desenvolvidos por Deleuze. Soma-se, nesta escolha, o fato de Deleuze refletir com algumas participações da psicanálise, e de abordar alguns aspetos

¹⁹ BAUDRILLARD, Jean, *Simulacros e Simulação*, Lisboa, Relógio d'Água, 1991, p.13.

²⁰ *Idem*, p.78.

²¹ *Idem*, p.112.

relativos à constituição do objeto artístico.

Deleuze diz que:

em suma, a repetição é simbólica na sua essência; o símbolo, o simulacro, é a letra da própria repetição. Pelo disfarce e pela ordem do símbolo, a diferença é compreendida na repetição.²²

A repetição refere-se, então, a todos aqueles processos que quase não permitem variações e reproduzem o já existente, estabelecendo sistemas. “Trata-se de saber por que a repetição não se deixa explicar pela forma de identidade no conceito ou na representação.”²³

Para Deleuze, há, basicamente, duas formas de pensar a repetição:

- a repetição pensada com base na identidade;
- a repetição pensada a partir da diferença. Nesta pode-se refletir em termos de transformação, de singularidade e de multiplicidade. Esta repetição gera um outro tipo de ordem quando infringe o tempo e o espaço. Produz deslocamentos. Agencia a nossa busca de traçados em direção ao “sempre o mesmo”. Introduz a noção de serialidade. Não é o um que se repete, mas uma série que se cria.

Deleuze propõe a leitura da arte através da perspectiva do jogo que se dá entre estas duas formas. A sua abordagem sugere que a repetição tem uma força particular, que se desvenda nas pequenas diferenças que se deixam visualizar nas repetições.

Cy Twombly²⁴ ilustra também o conceito de repetição, e a forma como a repetição pode sempre ser distinta pelas suas pequenas diferenças. As suas obras demonstram uma necessidade de desdobramento, sempre em forma de sequência, regenerando a forma inicial para que esta caminhe para uma desconstrução dela mesma. Aproxima a forma do informe, pois a composição desconstrói-se em vez de se compor, a expressividade sobrepõe-se a qualquer outro valor artístico e a pintura gera-se a si mesma em poucos instantes de ação. Twombly mostra como uma forma se desmaterializa e se renova numa sequência de trabalho.

²² DELEUZE, Gilles, *Diferença e Repetição*, Lisboa, Relógio d'Água, 2000, p.41.

²³ *Idem*, p.44.

²⁴ Cy Twombly foi um pintor americano, nasceu a 1928 e morreu em 2011.

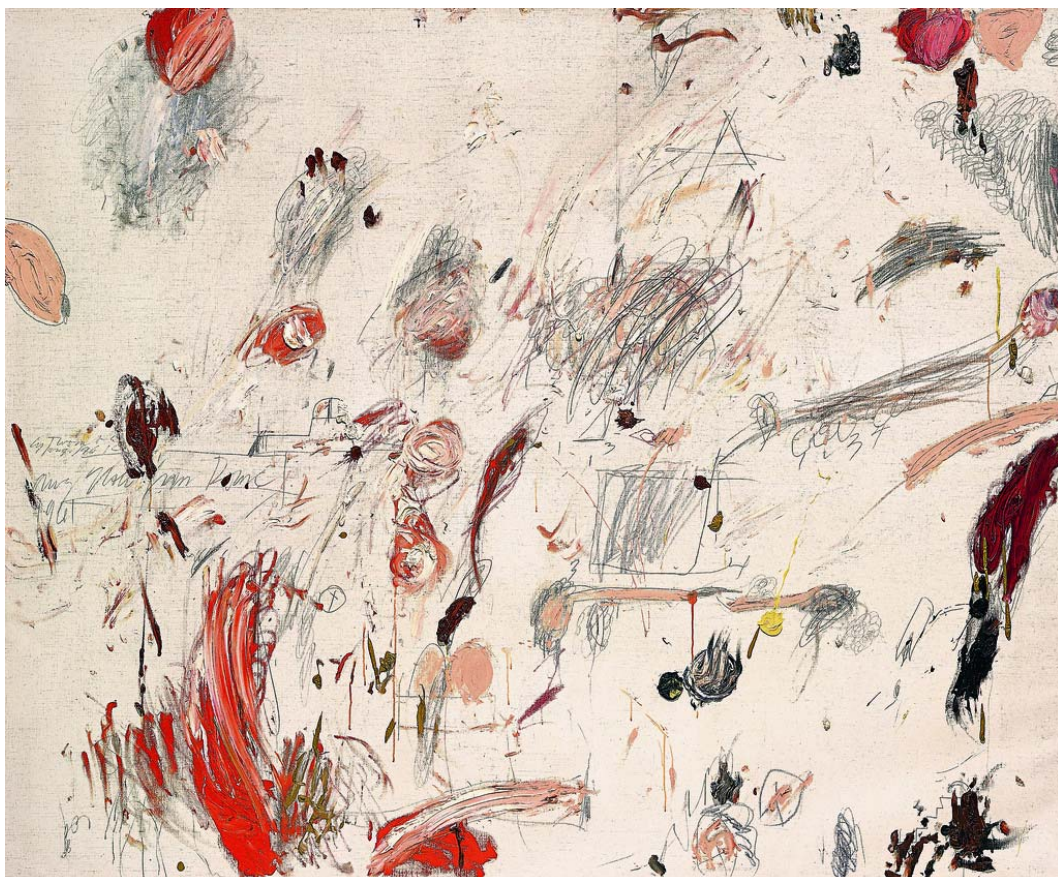


Figura 6 - Cy Twombly, 1961, *Ferragosto II*, Pintura a óleo, grafite e carvão sobre tela, 165x200 cm.

Para Deleuze, a repetição é “verdadeiramente o que se disfarça ao se constituir e o que se constitui ao se disfarçar”²⁵. Um dos pontos trabalhados por ele é a retoma da ligação que Freud faz da repetição com a pulsão de morte, a partir de *Além do Princípio do Prazer*. Ele refere o facto de que o domínio e o sentido da repetição estão no que chama de pulsão de morte, a qual desempenha um princípio positivo originário para a repetição. Esta condição tem a ver com os disfarces de que a repetição se reveste e que tornam possível a sua aparição. Os disfarces são os elementos internos, as partes integrantes e constituintes da repetição.

Deleuze porém, faz a ressalva de que, para Freud, continua a existir uma forma de repetição bruta, nua, física ou material. Isto porque acredita que se mantém um modelo inicial, material para a repetição. Para Deleuze, não há primeiro termo que seja repetido. Diz ele que “nada há de repetido que possa ser isolado ou abstraído da repetição em que ela se forma e em que, porém, ela também se oculta. Não há

²⁵ DELEUZE, Gilles, *Diferença e Repetição*, Lisboa, Relógio d'Água, 2000, p.45.

repetição nua que possa ser abstraída ou inferida do próprio disfarce”²⁶.

Quanto à simultaneidade das imagens, Deleuze fala da possibilidade de um “sistema” em que as diferentes “séries” existiriam em conjunto, não existindo primeira ou segunda, antes ou depois, mesmo que as suas presenças sejam sucessivas.

Contudo, a questão da serialidade também é motivo de ressalva nesta investigação, pois se a multiplicidade de resultados, estruturadas sobre as mesmas bases, permite a formação de séries, nunca o faz de forma catalogada ou numerada.

Conforme o pensamento de Deleuze, este “sistema” criado não permite que se estabeleça uma ordem de existência ou mesmo de sucessão, pelo que propõe a “coexistência” dessas séries. Pode-se perceber que, no caso de histórias discrepantes que se desenvolvem simultaneamente, não se pode analisar uma em relação com a outra, o que não significa dizer que ambas se equiparam – e aqui faz-se referência à diferença entre elas.

As palavras de Deleuze proporcionam-nos um sistema em que as diferenças coexistem. A ordem em que surgem deixa de ser importante e as diferenças passam a ser a origem da reflexão.

Mas não se pode ficar por aqui nesta reflexão sobre repetição sem falar na sua relação com a industrialização. Isso evidencia-se na Pop-Arte que, influenciada, num momento inicial, por artistas referenciados ao Dada e ao Surrealismo, alcança estatuto nos anos 60 primeiro nos Estados Unidos da América e depois a nível internacional. A sociedade de consumo e os elementos de cultura que proliferam em massa são os pontos de interesse, representados pelos ídolos populares, as embalagens industrializadas e de grande produção, as mercadorias descartáveis, etc. A repetição e as colagens produzidas em formato serial são o rosto das obras.

A *Pop Art* simboliza assim arte popular, sem referência à produção criativa individual, mas antes à produção para as massas, o que atribui à obra um sentido próximo do consumismo, mesmo que pela via crítica deste, introduzindo na realidade artística materiais não convencionais e que fazem parte do dia a dia da população, no desejo de transgredir convenções estabelecidas entre o que é ou não arte.

As obras serigráficas sobre tela de latas de sopa de Andy Warhol, como as *Campbells 1965*, e de garrafas de *Cola-Cola 1962*, são marcos notáveis da Pop-Art. 1967 é o ano em que ele faz uso da imagem de Marilyn Monroe, retratando-a de

²⁶ *Idem*, p. 46.

forma sequencial e com uma grande variedade de cores. Ao utilizar a imagem repetida de Marilyn da mesma forma com que reproduz a lata de sopa, Warhol demonstra que, numa sociedade de massas, o mito é tão descartável como uma lata.

A realidade industrial exerce uma grande influência sobre a população.

A industrialização das artes gera um módulo dinâmico de manipulação da cultura, efetivando a procura do lucro e a divulgação e propagação das ideias que ajudam à sua própria eternização.

Concluindo, o símbolo e o simulacro são em si repetição, e a repetição é simbólica na sua essência. A diferença constituinte da repetição só pode ser compreendida sob esta ótica: pela ordem do símbolo, do disfarce. As variantes constantes no que se repete são portanto, oriundas de dentro, da própria estrutura e da essência do que se repete. Há uma inversão de relações entre o que se repete na aparência, evidenciando mecanismos e elementos, e o que realmente é repetido, que está disfarçado. Isto porque o repetido não pode ser representado. Ele é dissimulado pelo que o significa, mascarando o que significa. Ao invés de ser representado, o repetido é significado.

A repetição, que constitui tanto o ato criativo como o ser humano, afirma a diferença, o que nos leva ao pensamento de Bloch²⁷, pelo facto de que cada obra se projeta como inacabada permitindo a constante produção da novidade, está em ininterrupta composição, compreendendo e produzindo a diferença. E, por este motivo, pode ser pensada como um processo de transgressão e de esperança no devir.

A repetição caracteriza-se pela soma e pelo valor das diferenças. A repetição é singular. Ou há repetição de elementos que são de diferentes naturezas, ou quando se diferenciam num espaço e tempo têm naturalmente um conceito idêntico; ou há repetição de um mesmo elemento, porém inevitavelmente sem conceito, instaurando uma diferença. Isso faz do repetido ser singular, insubstituível.

Para gerar um efeito, melhor ou pior, a repetição deve ser entendida e, para tal, está sujeita a vários fatores. Uns estão vinculados à denominação do destinatário, a sua concentração e capacidade de atenção, as particularidades de um observador. Os outros fatores referem-se à codificação, significação.

²⁷ BLOCH, Ernst, *O Princípio Esperança. Volume I*, Ed UERJ: Contraponto, Rio de Janeiro, 2005.

1.3. Pressupostos operativos

Os pressupostos operativos abrangem os procedimentos considerados úteis para uma fragmentação da ação conceptual na plataforma. Como catalogar as suas partes? Os pressupostos são apresentados e explicados de forma faseada, mas é no diálogo entre todos que encontramos o sentido operativo de SAM.

1.3.1. Signo; Módulo; Padrão

O signo surge em SAM como um elemento codificador da artista presente na plataforma.

Através do *signo*, explicita-se o desejo da artista de preencher, acumular, trazer imagens diversas da sua obra, despertando lembranças e significados diferentes dos seus lugares originais. Uma imagem e o seu signo, isolados do seu contexto original e repetidos inúmeras vezes, estabelecem relações metafóricas cada vez que são colocados em contiguidade.

Duma imagem construída por um conjunto de *signos*, são estabelecidas as relações desses signos com outros signos: a obra vai do fragmento ao todo e do todo ao fragmento que, por sua vez, constroem a imagem final e a sua instalação. O fragmento é constituinte dos vários *signos* do alfabeto visual.

Este alfabeto visual é composto pela recolha de imagens chave do percurso visual da artista. Estas imagens constituem um código plástico que caracteriza visualmente a obra da artista.

Os signos são sempre convocados, reagem e respondem a uma comunicação, a algo que conduz ao conhecimento de um conjunto de informações e significados. São interfaces que proliferam e adquirem uma temporização/espço no mundo.

Um signo produz outros signos, de forma sequencial e sincrónica quando estabelece contacto com o utilizador/jogador; ele próprio veicula a produção de significados.

O processo de trabalho não consiste simplesmente em usar SAM e repetir um signo e produzir uma imagem, mas sim trabalhar as relações por ele(s) evidenciada(s), discutir (experimentando) a simultaneidade desses *signos* e o próprio espaço de criação que está a ser gerado, uma vez que a composição/ montagem é determinante para um bom resultado. Trata-se, também, de desencadear um acréscimo de sentido.

É comum crer que se vê com os olhos. Sem dúvida, os olhos são essenciais para ver. No entanto, podemos perceber como muitas pessoas, ou quase todas, apesar de terem uma boa capacidade de visão vêem pouco, no sentido em que não vêem o que olham. Contaminados pelos hábitos dos lugares comuns, ou simplesmente porque não foram educados a ver, não se dão conta da essência formal e consequente significado do que vêem.²⁸

Mas, para melhor conhecer como e o que ocorre num signo, a sua ação, como funciona e opera, e ainda uma interpretação do signo, considera-se necessário e importante encontrar a definição para semiose. E é no interior da “Teoria Geral dos Signos” de Charles Sanders Peirce²⁹, de 1916, que iremos encontrar a sua melhor significação, entendendo-se por aí que a semiótica compreende o que são os signos e os seus processos específicos. Estrutura, relata e explica os vários procedimentos interpretativos. É neste enquadramento que entendemos a semiótica nesta investigação.

Convém esclarecer que o signo não diz respeito a uma classe estática de objetos, mas sim a uma posição lógica de uma determinada entidade ontológica dentro de um processo de semiose³⁰.

Esta ideia é ainda mais reforçada em SAM, pois coloca em diálogo os signos e os seus significados.

Charles Peirce define o signo da seguinte forma:

Um signo ou *representamen*, é tudo aquilo que, sob um certo aspeto ou medida, está para alguém em lugar de algo. Dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa um signo equivalente ou talvez um signo mais desenvolvido. Chamo este signo que ele cria, o interpretante do primeiro signo. O signo está no lugar de algo, o seu objeto. Está no lugar desse objeto, porém, não em todos os seus aspetos, mas apenas com referência a uma espécie de ideia.³¹

²⁸ Tradução livre: MARCOLLI, Attilio, *Teoria del campo: corso di metodologia dela visione I*, Firenze, Sansoni Editori, 1930, p.5.

²⁹ Charles Sanders Peirce nasceu em 1839 e faleceu em 1914. Foi um cientista importante que contribuiu de forma relevante no campo da Psicologia, Biologia, Matemática, Filosofia.

Note-se que a escolha de Peirce, em detrimento de outros autores, se deve a uma contextualização académica, por leituras e estudos realizados no âmbito dos estudos que precedem o doutoramento.

³⁰ A semiose é a ação sónica. Apresenta-se como a produção de interpretantes.

³¹ PEIRCE, Charles Sanders, *Semiótica*, 3ª ed, São Paulo, Perspetiva, 2003, p.98.

Portanto, o signo é algo que representa outro algo na mente do observador e intérprete (neste caso somamos ainda o utilizador/ jogador como elemento). Ou seja, trata-se duma relação entre três elementos: o *representamen*, que é o elemento material que atua como signo³²; o *objeto*, o elemento ao qual o signo se imputa e o *interpretante*, que é um signo equivalente ou mais desenvolvido criado na mente do intérprete/observador e utilizador/ jogador nesse processo de interpretação e semiose.

Segundo as palavras de Pierce, *representamen* é também o nome atribuído ao “objeto perceptível” que funciona como signo de recepção. Essa associação caracteriza então o segundo elemento no signo que é o *objeto*, tudo aquilo ao qual o signo alude. Já o *interpretante* leva-nos imediatamente a pensar num ser que interpreta, mas o seu significado é diverso: reside na consequência do signo no pensamento e imaginação do intérprete que o tenta entender. Entende-se o interpretante como significado do signo. Ou seja, é o resultado do signo, um signo igual ou ainda mais expandido concebido a partir do primeiro.

Assim considera-se SAM como um jogo de signos que se traduzem noutros signos, produzindo repetições que geram módulos e padrões visuais.

Os significados que são dados aos elementos presentes em SAM são sugeridos pela experiência do utilizador/ jogador com o mundo. Apesar dos significados já estarem latentes nos signos existentes na plataforma, a prática do jogo faz com que o seu utilizador/jogador traga para dentro da sua experimentação a sua própria experiência. A realidade moldada pelo signo adquire tantos significados quantos os utilizadores/jogadores que jogam como os espectadores o observem. Assim, SAM reúne uma linguagem com um significante que nos leva por si a um significado que é objetivado pela sua função.

Uma boa experimentação depende muito da forma *modular* e *padronizada* de cada momento. Há um fator primordial para uma boa experimentação que é a forma como as imagens são construídas e agrupadas, e como os padrões são gerados. Um exemplo de como isso se processa é Victor Vasarely³³ em *Duo-2*:

³² O termo “signo” era utilizado por Pierce tanto para designar um elemento da sua tríade (o *representamen*), quanto para designar o signo na sua totalidade (a correlação entre os três elementos).

³³ Victor Vasarely foi um pintor francês com ascendência húngara. Nasceu em 1906 e morreu em Paris, no dia 15 de março de 1997, aos 89 anos de idade.



Figura 7 - Victor Vasarely, 1967, *Duo-2*, Guache sobre madeira, 31x 40,6 cm

Vasarely faz uso do cubo com grande rigor geométrico, bem como da aplicação das cores em cada face. Através da repetição do objeto cria novos cubos com diferentes proporções e, usando a cor que se altera de tons quentes a tons frios dá-nos, inclusivamente, uma sensação tridimensional. A estrutura da obra transmite a sensação de movimento, e parece que tudo, desde a forma, posição e tons do cubo, foram rigorosamente calculados. A construção geométrica e a sua repetição assentam sempre num módulo, e os agrupamentos tonais geram padrões cujo aspeto final se enquadra em determinada série do artista. O conjunto em si procura a sedução e a saturação visual, manipulando o espaço da representação.

A obra final sugere uma experiência do observador diante de um trabalho que o convida a perceber os signos, os módulos, os padrões gerados e as relações sugeridas, tendo vontade de entrar na fantasia visual por eles criada, participando e sentindo, num jogo visual que explora a ambiguidade.

O mundo é modular, no entanto nunca se repete, nem nos fornece conhecimento arbitrariamente. (...) Tudo se trata de uma brincadeira aritmética e jogo de lógica³⁴.

³⁴ Tradução livre: KEPES, Gyorgy, *Module, symetry, proportion*, Londres, Studio Vista, 1966, p.3.

As consequentes aproximações e as reflexões sobre o espaço/composição da obra encontram um terreno favorável à discussão que compreende a montagem final como um sistema formado pela coexistência de signos autónomos, como um padrão que se repete para compor um significado. É importante considerar o padrão como repetição dum código dando à obra um pequeno recorte de algo muito maior.

Também a obra *My Whale*³⁵, do coletivo TUNDRA³⁶, é um exemplo curioso do efeito das formas repetitivas, em padrão, na perceção de algo ambíguo, de código eventualmente pouco claro, que assenta na abstração.



Figura 8 - Impressão digital do vídeo da instalação *My Whale*.

My Whale (2014) foi preparada especialmente para “Brusov”, um navio totalmente renovado e atracado em Moscovo e transformado em espaço de intervenções digitais em arte. A intervenção acontece na parte frontal do navio e a sua expressão visual é baseada nos padrões hexagonais dos anos 80 (época em que o navio foi construído na Áustria). Como se vê na imagem acima, o objetivo é observar (na posição deitado, por exemplo), e a sensação induzida é de estar dentro de uma cabeça de baleia, ver através dos seus olhos e ouvir todos os seus sons. As formas hexagonais são como células do cérebro por onde podemos navegar.

Este trabalho, através da produção do padrão, composição modular e apresentação sonora, age sobre o participante. Partiu de um signo, compôs um produto modular e apresentou um padrão de ativação.

De forma objetiva, o *signo*, *módulo* e *padrão* são fatores determinantes para a obtenção da imagem final. A partir destas operações, cada obra/trabalho

³⁵ Disponível em: <https://vimeo.com/108384374>. Acesso em: Fevereiro de 2015.

³⁶ TUNDRA é um coletivo artístico russo de São Petesburgo

produzido/criado vai tornar-se elemento de construção de uma obra final maior. “Sob o prisma da obra em processo, a produção de sentido configura-se nas operações realizadas durante a sua instauração”³⁷ evidenciando alguns conceitos que irão articular a produção prática com a teórica, sustentando e especificando o trabalho.

O módulo é o que define a junção de várias unidades de registo, de forma a torná-las num conjunto homogêneo. A estrutura do módulo define a dimensão, os limites circunscritos à sua geometria e a sua organização interna. O conhecimento da geometria leva a diferentes caminhos para a divisão regular dum plano e duma boa composição que, por sua vez, propõe novas possibilidades de desenhos, de malhas e módulos.

Convém recordar aquilo que o módulo, ou unidade de forma, implica para desenvolver os motivos (desenhos, texturas e cores) dentro duma superfície ou volume, ou seja, por exemplo uma grade básica quadrada, retangular ou hexagonal, entre outras, com medidas de comprimento e largura pré-definidas. O motivo pode conter apenas uma figura e pode também ser formado por uma composição com vários elementos.

Portanto, vê-se que a estrutura modular parte de uma subdivisão dos lados de uma figura e de um traçado de retas paralelas aos lados dessa figura que nascem dos pontos de subdivisão.³⁸

Existem dois tipos de grade: as repetidas e as aleatórias. As primeiras seguem as regras de formação, possuem passos e comportamentos previstos, ao contrário das segundas. Os módulos repetidos e do mesmo tamanho são a principal característica de um ambiente clássico. Já no ambiente contemporâneo, as regras são menos rígidas, podendo transitar entre a composição clássica até à grade aleatória, regida pela estética da harmonia: onde se enquadra a plataforma.

Trata-se de definir para os objetos e todos os fenómenos compositivos qual o seu módulo, e de proceder portanto à determinação do módulo comum que pode compreender todos dentro de uma composição unitária. O módulo resultante, com o qual se desenha a retícula modular da base do projeto, é fruto

³⁷ REY, Sandra, *A colocação do problema: arte como processo híbrido*, In: BRITES, Blanca; TESSLER, Elida, *O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas*, Porto Alegre: UFRGS, 2002, p.129.

³⁸ Tradução livre: MARCOLLI, Attilio, *Teoria del campo: corso di metodologia dela visione I*, Firenze, Sansoni Editori, 1930, p.11.

de uma coordenação modular, de uma integração modular e que se instala como regra constitutiva da composição, uma regra portanto que compreende o máximo de variações e extensões compositivas de fenómenos absolutamente diferentes que intervêm numa composição unitária.³⁹

Os módulos, reconhecidos como mensageiros de um significado secundário ou convencional, podem ser chamados imagens e combinações de imagens, convencionalmente designados como histórias e alegorias.

Para entrar no território da comunicação visual necessitamos de ferramentas como as técnicas visuais para podermos construir algum entendimento das suas composições. A composição faz parte do processo comunicativo e através das técnicas visuais procura transmitir algo, seja unicamente a sensação de equilíbrio ou seja uma organização geométrica e delicada.

O sistema de leitura visual assenta nas leis da *Gestalt*. É a partir destas leis que se cria o suporte sensível e racional, espécie de “abc” da leitura visual que permite e favorece as articulações analíticas e interpretativas do objeto. Assume-se que o que está na estrutura fundamental que alicerça o conhecimento atual sobre perceção visual se estabelece nos estudos dos psicólogos da Gestalt. A Gestalt analisa a forma como as partes dum objeto se organizam, toda a sua configuração e organização dos seus elementos. A arte funda-se no princípio da forma.

Os conteúdos da comunicação visual são muito amplos. No entanto, quando são colocados em prática expandem-se e potencializam-se, onde podemos destacar o equilíbrio/desequilíbrio, harmonia/desarmonia e contraste, por exemplo.

A noção de módulo está também ligada à noção de fragmento. A noção de fragmento advém da noção de (de)composição. O fragmento resulta de um corte. Fazia parte de um todo, de onde foi retirado. No momento em que passa a figurar numa obra artística, remete também para a ideia de montagem/composição. Esta é outra forma operacional bastante comum atualmente.

O módulo, por sua vez, origina o padrão, através da repetição. A sua montagem, a sua organização segundo regras, padroniza a composição.

Padrão é uma forma simples baseada em pequenas formas (geométricas informais, ou outras) repetidas uniformemente numa superfície. Encontra-se em têxteis, manuscritos, murais, na pintura de painéis e em pormenores de trabalhos de

³⁹ *Idem*, p.240.

metal, escultura e arquitetura, em especial na Idade Média (segundo Herbert Read)⁴⁰.

Um padrão, por si só, não constitui uma obra de arte. Provisoriamente poderemos dizer que, mesmo que se caracterize/encontre numa obra de arte um padrão isso não significa que o(s) padrão(ões), de um modo geral, sejam obrigatoriamente obras de arte. Para algo ser considerado obra de arte, é necessário um estudo com alguma complexidade, caminho que nos desmotiva a catalogar como obra um simples desenho com valores geométricos, ainda que as composições dos seus padrões sejam simétricos e harmoniosos.

Veja-se Dan Walsh como exemplo⁴¹. As pinturas de Dan são de grande escala e exalam uma marca peculiar de minimalismo. Em *Red Diptych II* apresenta duas telas de padrões com tons da mesma paleta: o da esquerda composto por blocos sólidos e o da direita por quadrados concêntricos. Usando a multiplicidade das formas geométricas, as suas pinturas com repetição padronizada sugerem expansão infinita. Cada quadrado fascina provocando uma sensação de hipnose, como se as formas tivessem vida, pois a ilusão é de que estão em movimento. Cria ilusões de ótica da gravidade: as suas superfícies parecem avançar e recuar ao mesmo tempo. Pintadas totalmente à mão livre, sem uso de uma régua ou fita adesiva, a perfeição gráfica da sua composição sugere, num primeiro olhar, ser impossível ser feita à mão.

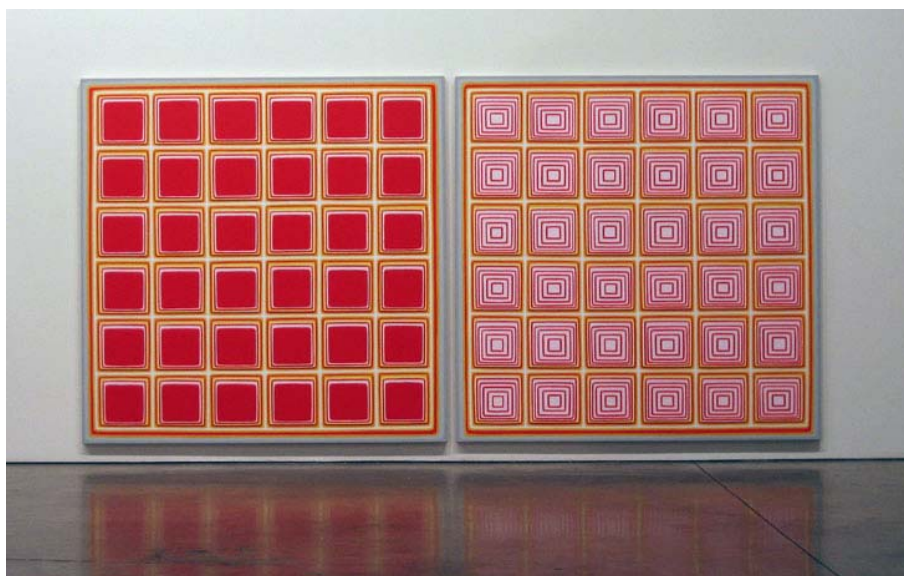


Figura 9 - Dan Walsh, 2005, *Red Diptych II*, Acrílico sobre tela, 182.9 x 370.8 cm.

⁴⁰ READ, Herbert, *Dicionário da Arte e dos Artistas*, Edições 70, 1989, Lisboa, pág. 345.

⁴¹ Dan Walsh é um pintor americano, nascido em Philadelphia em 1957.

As imagens resultantes da plataforma deste estudo seguem a dinâmica da repetição e da serialidade, o padrão como elemento que possibilita a continuidade infinita de certas imagens através da composição e junções mais ou menos geométricas.

Um dos pontos de relevância sobre a repetição e do padrão dela decorrente tem a ver com o que se pode entender/identificar como idêntico e com o que se pode entender/identificar como diferente: idêntico, quando as obras surgem de uma imagem, mas que posteriormente formam variações de si mesmas; diferente, quando os resultados se caracterizam como originais, gerando mesmo assim, produto parcelar idêntico.

O padrão aparece aqui como prova da possibilidade de uma vasta combinação de variáveis visuais, temáticas e narrativas que tornam as obras diferentes entre si. O seu valor está justamente na composição de arranjos/combinações possíveis.

A artista Maria Keil⁴² é um exemplo pleno das possibilidades que o padrão proporciona. Basta recordar os seus painéis de azulejos espalhados pelas diversas estações subterrâneas do metro de Lisboa. Com composições abstratas de cariz geométrico, Keil encontrou dezenas de soluções diferentes para os respetivos painéis.

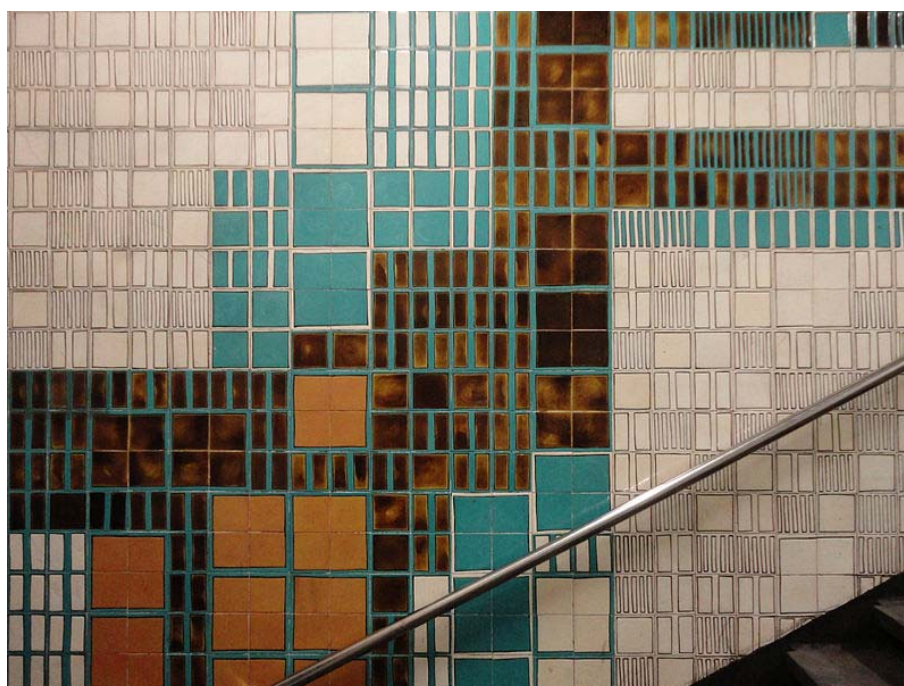


Figura 10 – Fotografia de parte de um dos painéis de azulejos de Maria Keil na estação de metro do Intendente. Fotografia realizada no local pela autora da investigação.

A estrutura do trabalho tem como base a forma quadrada, a partir de uma

⁴² Maria Keil, pintora portuguesa, nascida a 1914 em Silves.

quadrícula, e Keil vai dispondo várias formas geométricas ao longo de toda a superfície. Percebe-se que são definidos vários módulos que posteriormente vão sendo dispostos em função da composição. Nesta imagem identifica-se a forma modular quadrada em dois tamanhos, em cheio e em vazio, e ainda a forma retangular, também em dois tamanhos em cheio e em vazio. Nesta parcela de imagem, Keil gerou oito módulos, e com eles montou o padrão escolhido para esta secção. A esta dinâmica ainda se acrescenta as diferentes cores escolhidas para os seus preenchimentos. Keil dispõe os módulos segundo lógicas e combinações muito diversificadas, fazendo sempre o uso da repetição que origina o padrão. De forma a criar ritmo e dinamismo usa o contraste cromático, as zonas de cor mais intensas somadas com as zonas vazias, o que, com a alteração de proporção e posição dos motivos, origina as várias secções padronizadas da sua obra. Nesta imagem, existe o padrão definido pela repetição dos quadrados e retângulos brancos, castanhos e azuis, em dois tamanhos que se evidenciam e se destacam pelas linhas de contorno que os definem.

Gustav Klimt⁴³, por exemplo, também cria padrões orgânicos que enquadram as figuras humanas fazendo uso da repetição de formas espiraladas e circulares.



Figura 11 - Gustav Klimt, 1913, *A Virgem*, Óleo sobre tela, 190 x 200 cm.

⁴³ Gustav Klimt foi um pintor austríaco, nasceu a 1862 e morreu a 1918 em Viena.

Preenche as pinturas ornamentando-as excessivamente. Constatase uma maestria em criar um universo inconfundível, misturando sensualidade e delicadeza em imagens fortes e densas que se tornam encantadoras e extremamente envolventes pela quantidade de adornos e ornamentação. Essa ornamentação e sobrecarga de elementos tem sempre como finalidade dar maior valor ao rosto ou às personagens nas suas obras. Adotando o excesso e saturação, o artista preenche abundantemente as suas imagens, de forma a que o fundo se misture com as figuras, geralmente femininas, que compõem um universo de beleza: mulheres, sonhos e mistérios envoltos em padronizações ornamentais. Nesta obra, o padrão é criado pelas espirais que, num primeiro momento, parecem idênticas, mas depois percebe-se que são desenhadas em direções diferentes, provocando uma sensação de movimento. Neste caso o artista faz uso do padrão para dar dinamismo e, ao mesmo tempo dispersa as espirais pelo espaço da tela de forma irregular, quer na direção quer no tamanho, os elementos que se mantêm são as cores e a forma de desenhar a espiral.

Assistimos ao aparecimento do padrão no *lugar de apreciação* da obra em construção (lugar privilegiado do jogador) que subentende uma conjugação de intenções e soluções, desaguando na produção de sensações, sentimentos e sentidos. Os estudos de composição podem contribuir para a diversidade de reações sensoriais, originando significados e sentidos com múltipla informação. Os sentidos constituem, então, a essência dos efeitos produzidos pela execução e experimentação de uma imagem na plataforma.

Pode também recordar-se o exemplo de Ana Hatherly⁴⁴ no processo de transformação do signo = discurso = imagem, tornando o signo, módulo e padrão numa forma de produção duma imagem que, por sua vez, contém um acréscimo semântico.

Hatherly, como artista plástica, cria obras que desviam a informação contida na palavra e usa a escrita como tecnologia da mente. Os signos organizam-se e formam palavras, e estas desfazem-se no desenho que, em linhas, produzem. Através do desenho “escrito”, leva-nos do desenho analógico à percepção visual. Escreve desenhando uma mensagem, ou desenha escrevendo uma imagem.

O produto final surge assim como uma forma de discurso na produção da imagem. A palavra desenha.

⁴⁴ Ana Hatherly nasceu no Porto em 1929. O seu trabalho artístico é, claramente, uma escrita, onde ao meio riscador tradicional se soma também todo o movimento do corpo.

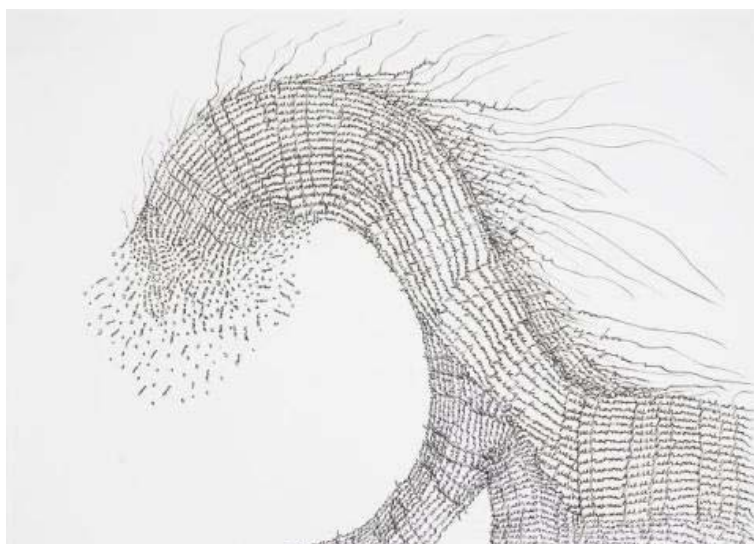


Figura 12 - Ana Hatherly, 1998, *O mar que se quebra*, Tinta da china sobre papel, 30 x 45 cm.

Outro exemplo também é Ellen Gallagher⁴⁵, uma das mais aclamadas artistas contemporâneas a surgirem na América do Norte nos meados da década de 1990. As suas obras complexas são realizadas com uma intensa riqueza de detalhes. O trabalho de Gallagher sempre foi notável pela beleza duma estética que desmente as suas mensagens contundentes. Uma luta entre o passado e o futuro marca a sua arte.



Figura 13 - Ellen Gallagher, 2007, *Coral cities*, Tinta da china, aguarela, papel cortado e plasticina, 32,5 x 25 cm.

⁴⁵ Ellen Gallagher é uma artista americana e nasceu em Rhode Island em 1965.

Através da acumulação de formas que percebemos como ícones, por exemplo lábios, olhos e cabelo agitado, ela traz para a luz e liberta históricas caricaturas do corpo negro. Gallagher adiciona formas abstratas que contém centenas de olhos e outras marcas. Ela destaca os modelos negros e os penteados, mudando a cor do cabelo ou mascarando os olhos e as faces. Através deste processo de apropriação e de eliminação, sabota inumeráveis marcadores históricos e, ao mesmo tempo, cria uma nova definição do corpo americano - o corpo negro em particular. Ela usa a repetição da imagem e da forma, e a fantasia de jogar para misturar histórias. Faz uso da repetição para nos apontar a direção do futuro que ainda não imaginamos – uma utopia desconhecida.



Figura 14 - Ellen Gallagher, 2006, *Dirty O's*, Lápis, tinta, aguarela, plasticina e papel cortado sobre papel, 80,5 x 60,5 cm.



Figura 15 – SAM. Imagem exemplificativa de signos.

1.3.2. Sequência; série; padrões de serialidade.

Sequência e série são conceitos operativos provenientes do cruzamento entre os vocabulários e estratégias digitais e pictóricos que tutelam esta investigação no campo da cultura visual.

A série proporciona um modo aberto que, pela organização de conexões, permite um permanente conhecimento pela estrutura repetitiva, sujeita a variações diversas que decorrem de lógicas operativas pictóricas e digitais como a deformação, a alteração de proporção, o negativo, a relação forma-fundo, o ritmo, etc. “Segundo Rosalind Krauss, a série implica uma outorga de sentido acrescido de cada vez que se desdobra ou que uma sequência, a partir do sentido, se processa”⁴⁶. Possibilita uma transferência de sentido sempre que a repetição é criada, gerando um complexo sistema de conexões que acontecem de forma ilimitada. Uma sequência é o produto de um movimento visual.

A investigação sobre o conceito de repetição em arte é entendida como elemento integrante da produção do objeto artístico, podendo também entender-se a repetição em arte como transgressora pelas suas possibilidades de produção e reprodução.

Será a própria natureza da série e as delicadas poéticas internas desencadeadas que irão definir a maior ou menor secura da resolução, remetendo seguramente a questão da manualidade para segundo plano, evitando o virtuosismo e a precisão, de modo a permitir a construção de uma imagem que reúne vários contextos como regra de trabalho.

Intenta-se sobre a possibilidade de abrir um campo de sedução e de partilha a partir da recorrência das formas e dos modelos por repetição rítmica, alteração mínima, supressão ou acrescento, por exemplo, construindo um objeto (ou uma série).

Tal como o título *Play it Again* sugere, ações como *step backward*, *new layer*, *brushes*, *select color*, respigando termos do universo digital, percorrem a execução de qualquer tarefa em SAM.

Estando a sequência e a série no eixo da produção artística presente em SAM, a investigação reflete o modo como a série se apresenta no processo da criação artística, num cruzamento estruturado a partir de um processo pictórico

⁴⁶ SARDO, Delfim, *Sensibilidade e bom senso a serialidade no trabalho de Pedro Falcão*, 2008. http://www.appletonsquare.pt/exposicoes/pedro_falcao/press_pfalcao.html. Acesso em: Janeiro de 2015.

pessoal de autor (neste caso específico da artista).

Visa-se, desse modo, acentuar a importância de um pensamento plástico sistemático na criação das formas em SAM, em intimidade com a racionalização teórica, aí contextualizando a intuição e descoberta de novos significados.

Trata-se pois, de colocar em campo a necessidade de criar uma lógica conceptual e percetiva, criando sistemas caracterizados por meticulosidade, regularidade e repetição, de forma a manipular a ordem de entendimento dos diferentes níveis da serialidade, analisando de que forma eles se apresentam, dialogam ou interagem com a realidade criativa/plástica.

A serialidade é constituída pela regra que liga o conjunto de obras que se seguem umas às outras. Estão interlaçadas pela sua visualidade e encadeamento de significados.

Um bom exemplo visual da forma como a série se pode manifestar é Ana Vidigal⁴⁷. A série surge através da introdução de figuras frequentemente simples, usadas como elemento de sobreposição que, por um lado, organizam geometricamente o campo e definem neste um ritmo, por vezes sincopado mas também irregular, aleatório. Por outro lado, essas formas que se repetem servem também para ocultar camadas inferiores de pintura, cujo significado, pelo tipo de ícones e associações que provocam, vem a ser ironizado pela não revelação.

A sua pintura estabelece-se em função daquilo que a vida se encarrega de lhe depositar nas mãos. São sempre essas coisas que parecem ter perdido mundo, que parecem ter perdido qualquer contexto e, conseqüentemente, qualquer sentido, que são as personagens principais dos discursos que tenta criar e mostrar através dos seus papéis e/ou das suas telas. Há sempre tinta, mas nunca só tinta. Há sempre cor, mas nunca só cor.

Utilizando um processo construtivo para as imagens onde se ocultam e mostram intencionalmente determinados elementos, a pintura de Ana Vidigal funciona como uma apropriação dos elementos gráficos identificáveis em sinais puramente plásticos cumprindo uma missão subversiva relativamente à imagem inicial.

⁴⁷ Ana Vidigal é uma artista portuguesa, nasceu em 1960 e vive e trabalha em Lisboa.

Com uma sensibilidade natural para as potencialidades formais e para a elasticidade metafórica dos materiais, a artista utiliza os materiais de uma forma simultaneamente sensual e significativa.

A pintura de Ana Vidigal procura. Fá-lo a partir das suas próprias situações reflexivas no ato de pintar: a irrupção, a velocidade, a sobreposição. Perguntando, dizendo e pensando, vai compreendendo e explorando um campo imagético carregado de evidências inocentes, segundo o qual o discurso pictórico se liga instantaneamente num indissociável choque de matéria e de expressão.

A série nos trabalho de Ana Vidigal caracteriza-se pelo agrupamento de signos escolhidos para o desenvolvimento de cada grupo de trabalhos. O procedimento técnico caracteriza-se pela soma de várias camadas como processo de trabalho, e a decodificação do que caracteriza cada camada define o seu enquadramento na série.



Figura 16 - Ana Vidigal, 2008, *Desatinos lentos*, Técnica mista s/tela, 100 X 81 cm.

O trabalho de Ana Vidigal recorre frequentemente à repetição; faz uso dos seus motivos e objetos com uma estrutura regular, o que aponta para uma ideia de padrão e módulo (não havendo propriamente uma estrutura modular rígida, ela é flexível).

Vejamos o exemplo desta obra *Desatinos Lentos*: a primeira camada é caracterizada pela colagem de papéis com personagens infantis que se repetem; uma segunda camada poder-se-á definir pelas formas retangulares arredondadas que ocupam uma grande dimensão no espaço da tela e que são pintadas em toda a sua volta (que também se repetem); e, por fim, há a forma rítmica e cromática que define a disposição dos círculos pretos repetidos. Existem linhas de força que definem a composição e arritmias que desestruturam um possível efeito modular rígido. Estes, seriam os elementos a definir para enquadrar esta obra numa mesma série de Ana Vidigal, padrões essenciais e presentes em várias obras do mesmo conjunto.

Fazendo um *undo* (termo do universo digital) no processo de pintura, podemos desvendar os vários tipos de ícones que constituem os padrões, as variações, os excessos e que, pelo seu conjunto, definem o universo da série.

O processo de Ana Vidigal vive da repetição e da sua diferença, tem uma componente rigorosa, mas também um lado muito orgânico, devido possivelmente à sua intuição e lirismo na construção da imagem final.

O conhecimento define-se como infinito na sua conjugação de perspectivas. Desta forma o sujeito envolve-se e obriga-se a pensar sobre os seus propósitos ou intuitos para além do espelhado.

O artista Miguel Chevalier⁴⁸, é uma outra referência exemplificativa na produção do padrão e da serialidade dentro da tecnologia. Na obra “*The Origin of the World*” de 2014, a repetição instala-se pela multiplicação e divisão das células que se fundem e proliferam.

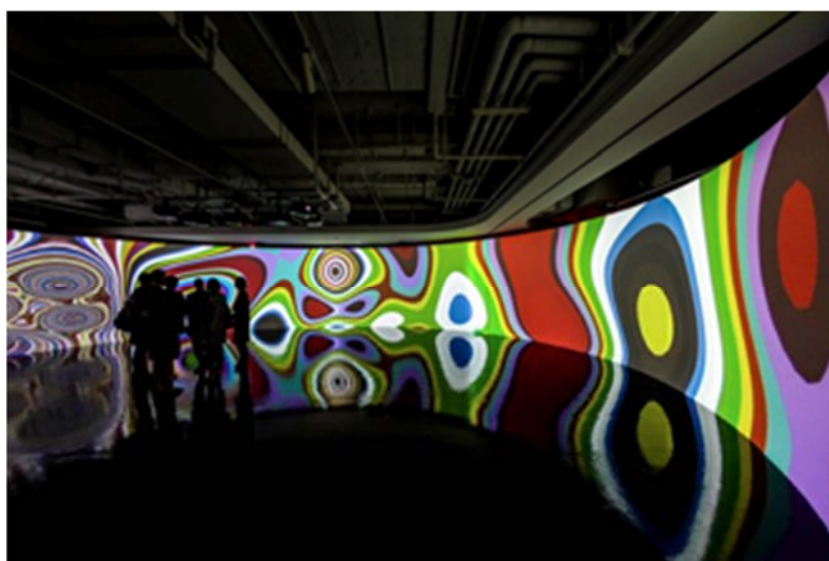
⁴⁸ Miguel Chevalier é um artista mexicano nascido em 1959. Vive e trabalha atualmente em Paris. Site do artista: <http://www.miguel-chevalier.com/en/index.html>. Acesso em: Fevereiro de 2015.



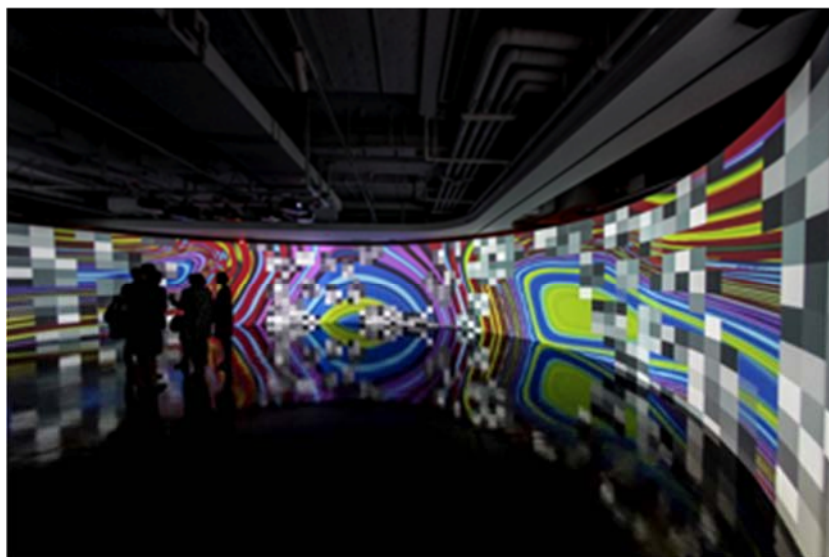
Figura 17 - Imagem retirada do site do artista.

Esta instalação resulta da exploração de motivos biológicos como micro-organismos da atividade celular. É uma projeção de 30 m de comprimento por 3 m de altura, na qual imagens feitas de pixéis se espalham pela imensidão da projeção e deslizam em espirais de cores saturadas, formando uma coreografia, de certo modo dançando, ao som de Michel Redolfi. O píxel em formato gigante, soma-se a outros pixéis, criando manchas de cor que simulam o microrganismo, e a sua movimentação/repetição representa a atividade celular, um mundo artificial cheio de vida.

Cada instalação deste artista representa uma série, pois a instalação navega por vários locais e apresenta-se sempre de forma diferente. Os padrões são alterados e a estrutura do módulo diversificada na forma e no tom.



A.



B.

Figura 18 – (A.B.) Imagens retirados do site do artista.

Miguel Chevalier é representativo daquilo que se considera como serialidade na arte digital. Advém do mesmo formato de adequação do píxel, cor, repetição e série presente em SAM. Onde a serialidade se encontra sem grande procura, acontece pelos sistemas que caracterizam a regularidade da repetição e a ordem de apresentação dos seus acontecimentos. Como a série se representa, dialoga e interage com o universo plástico.

Com a serialidade, pretende-se entender, descobrir e identificar os procedimentos que caracterizam a definição de série e de repetição (no campo específico da pintura virtual), onde se desconstrói o procedimento artístico e se assinala, caracteriza e determina todas as peças de uma obra que se interlaçam pela visualidade e encadeamento de significados.

Este objetivo e intenção está sempre vinculado a uma prática digital, virtual e interativa, que parte e absorve de um procedimento artístico de atelier. É também essencial a reflexão e uso dos meios digitais como veículo para analisar e produzir imagens individualizadas atribuídas ao utilizador/jogador. SAM surge como agente que possibilita a experiência artística.

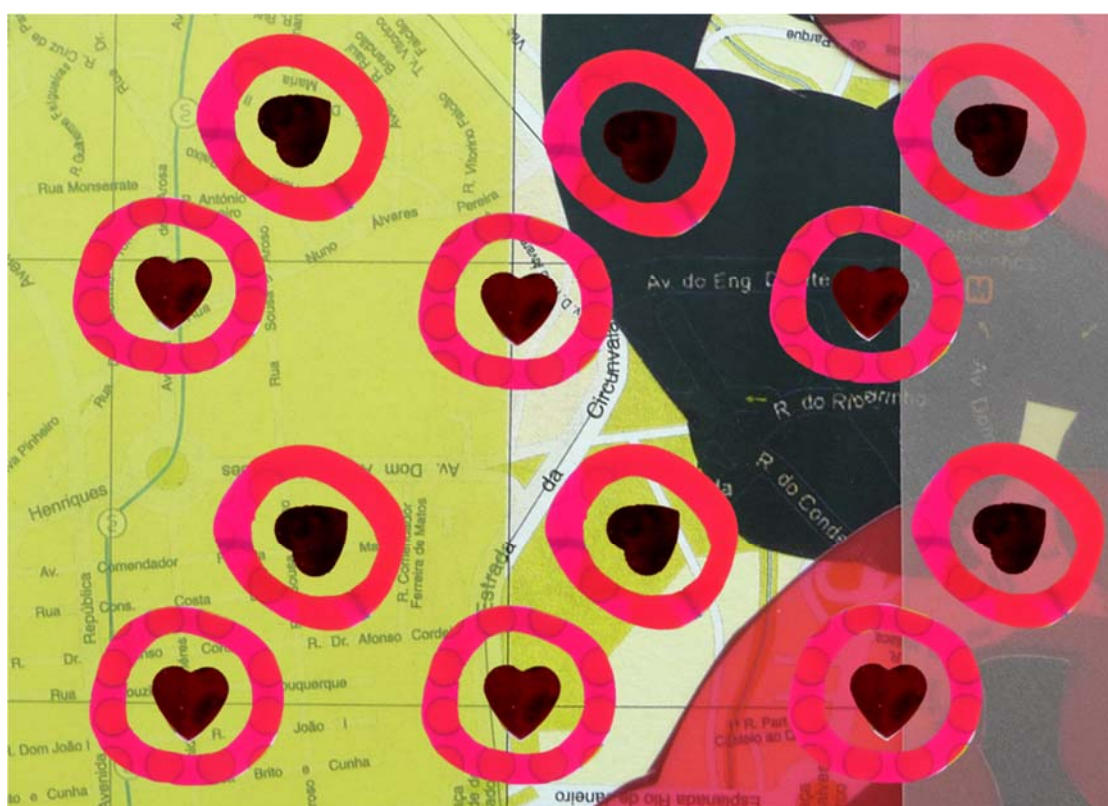


Figura 19 – SAM. Imagem exemplificativa de padrão.

1.3.3. Desdobramento. Variação.

Um dos pressupostos inerentes a este subcapítulo é considerar que há potencialidades a serem exploradas na relação da arte com a tecnologia em particular que explora meios digitais, e evidenciar as possibilidades que essa tecnologia nos proporciona nos variados desdobramentos de formas e nas múltiplas variações do objeto final.

O desdobramento constitui-se quando uma imagem proporciona diversas variações. Com uma mesma imagem (re)produzem-se várias, e o que as distingue umas das outras e se desvincula de uma simples repetição, são as variações que se evidenciam de imagem em imagem no decorrer do desdobramento. Desdobramento é a aparente repetição de uma imagem e a variação é o que distingue a diferença entre essas mesmas imagens.

Veja o exemplo de René Bertholo⁴⁹ na obra *Sentiments Suspendus*, que mostra exatamente o desdobramento e a variação numa mesma obra.

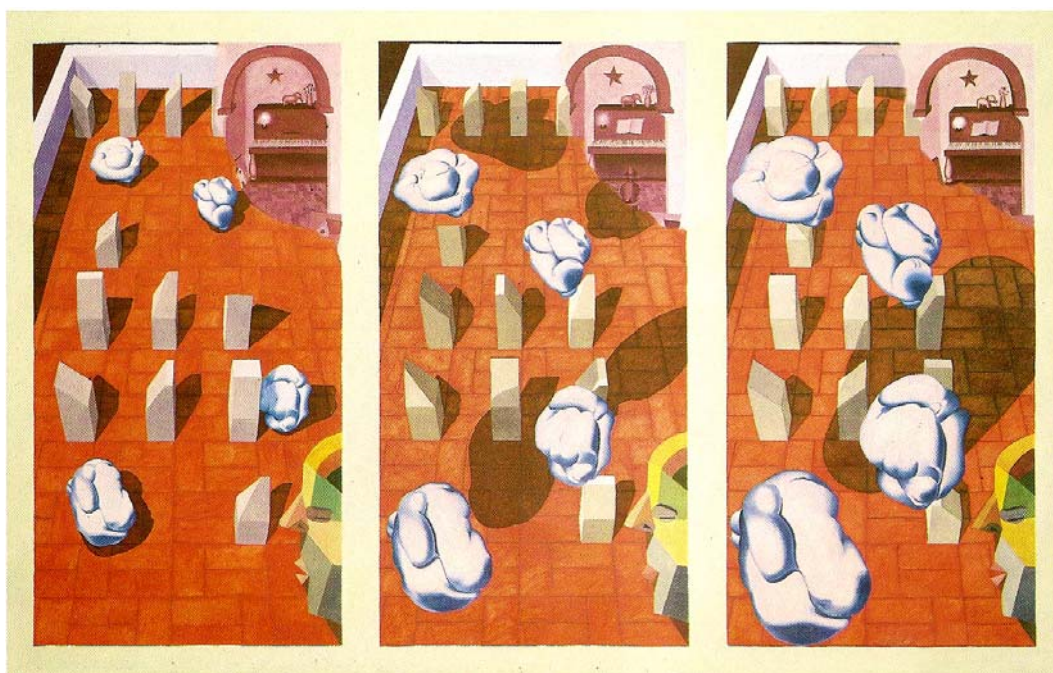


Figura 20 – René Bertholo, 1986, *Sentiments Suspendus*, 116 x 73 cm, Óleo sobre tela.

O desdobramento acontece pela repetição da imagem, na qual se destaca uma estrutura organizada de peças sobre um chão geométrico laranja, onde se evidenciam umas formas orgânicas que se assemelham a nuvens; estas, por sua vez, sofrem

⁴⁹ René Bertholo foi um pintor português nascido em 1935 em Alhandra.